videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 LUGLIO 1992
ANNO V N. 13
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

ESCLUSIVO:
ETERNAM
DARKSEED
HARDBALL 3
per PC

provati per voi:
GENITIZER per Amiga
La prima tavoletta grafica per
De Luxe Paint IV!

LA SOLUZIONE DI:
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

IN QUESTO NUMERO:

errata corridge: per errore sul n. 11 é stata pubblicata la soluzione di police quest 2 anziché quella di police quest 1 che appare in questo numero.

Direttore: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Cantisani **In redazione:** Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Manuela Sandri, Roberto Sandri, Alessandro Gualtieri - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano n° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole** : DTP Videowrite srl Milano - Elaborazione Prepress effettuata con **QUADRISCAN** by**PIAZZAXILO** (BO) In copertina: **JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL BY ELECTRONIC ARTS**

NOTE DI REDAZIONE:

abbiamo aggiunto un nuovo sistema di classificazione e giudizio per le recensioni dei videogiochi trattati su VG&CW. Oltre ai classici punteggi di giocabilità, sonoro e grafica, abbiamo pensato bene di aggiungere un valore relativo al rapporto qualità-prezzo; tale votazione viene espressa in base alle prime tre lettere dell'alfabeto, A, B e C, in ordine decrescente. Un rapporto Q/P con la lettera A significherà dunque il massimo della classificazione in base al costo del prodotto e a quello che ci viene offerto.

ANTEPRIME IN DIRETTA

UN NUOVO SIMULATORE MICROPROSE



Finalmente anche nei chip dei nostri PC sentiremo rombare i motori di una fortezza volante, il mitico B17 che tanti allori ha mietuto durante la Seconda Guerra Mondiale, sia in Europa sia nei cieli del Pacifico. Dopo molta attesa, la MICROPROSE ha annunciato che inizierà fra breve la commercializzazione di B17 FLYING FORTRESS, un super simulatore di volo che farà impazzire gli appassionati di mezzo mondo. Oramai questa eccezionale casa di software americana si sta distinguendo in particolar modo nel campo dei flight simulator. Dopo F-117A e GUNSHIP 2000 con questo bombardiere la MICROPROSE entrerà nella storia, sia per le vendite sia per la bellezza del game. Per saperne di più non vi resta che attendere, B17 uscirà prima in versione MS-DOS, poi per AMIGA e per ATARI ST. Avrete a disposizione 25 missioni differenti, nelle quali potrete distinguervi per atti di eroismo e per abilità. Volerete sopra i cieli di mezza Europa, cercando di infliggere il massimo danno alle infrastrutture di terra della Germania nazista. Decollerete dalle basi inglesi per cercare di raggiungere il continente evitando la caccia nemica, il rientro all'aeroporto di partenza vi risulterà molto più difficoltoso, visto che gli aerei tedeschi vi attenderanno al varco. Buona fortuna!

NOVITA' IN CASA VIRGIN

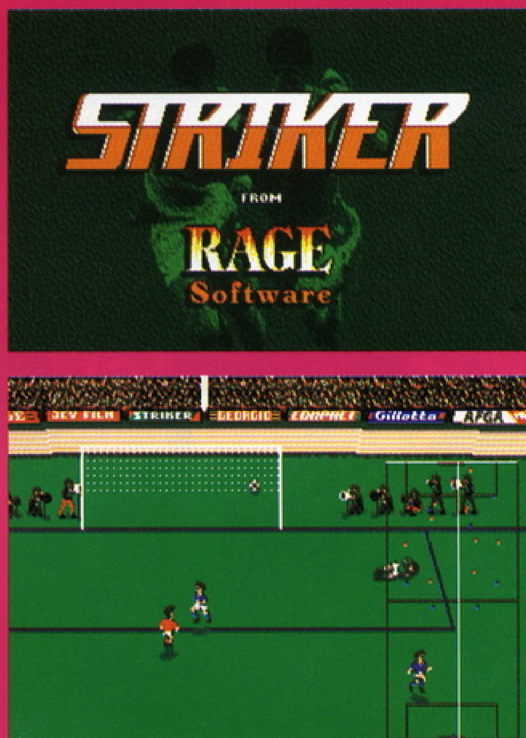


Dopo averci stupefatti con DUNE, la Virgin si cimenta ora con una nuova storia, una miscela esplosiva fra un RPG ed una avventura, il tutto ambientato in un modo fantasy che prende spunto dalle paure più recondite del nostro Io. Per creare questo nuovo programma: LURE OF THE TEMPTRESS è stata utilizzata una nuova tecnica, un sistema chiamato virtual theatre che rende l'avventura assai simile alla realtà, dove l'interazione fra utente e gioco raggiunge livelli fino ad ora insperati. Vedendo le immagini scorrere sul video vi potrete immedesimare talmente nel protagonista da penetrare nei chip del vostro computer. Il game sarà presto disponibile nella versione per PC che sarà subito seguita da quella per Amiga e per Atari ST. La grafica è semplicemente stupefacente... ne vedrete delle belle e non solo nel monitor!!! Se amate la fiction ed il fantasy non fatevi sfuggire questo nuovo lavoro dei programmatori della VIRGIN, non ve ne pentirete.

ANTEPRIME IN DIRETTA

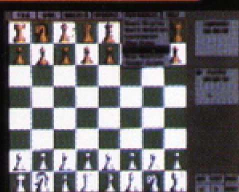
STRIKER

Avete mai immaginato di avere fra le mani la versione a tre dimensioni di KICK OFF, bene questo game della RAGE vi da tutto ciò. Se avete una Amiga espansa ad un Mega non dovete assolutamente farvi scappare questo nuovo soccer, che forse riuscirà a scalzare il re dal suo trono. Finalmente KICK OFF ha trovato pane per i propri denti, per lo meno questo affermano i programmatori che hanno ideato STRIKER... Non basta che attendere per vedere se hanno veramente ragione. Comunque, se amate il calcio e preferite (come la maggior parte degli italiani) guardare la partita seduti comodamente sulla poltrona questo nuovo programma potrebbe fare per voi... Se invece preferite giocare realmente una partita sull'erba dello stadio tanto di guadagnato... voi vi riempirete di sudore, noi ci divertiremo al posto vostro con la vostra Amiga!









CHESS AD ALTA RISOLUZIONE

Dalla Capstone un nuovo gioco di scacchi, un nuovo game che sicuramente rimarrà negli annali delle software house: un GRAND MASTER CHESS in grado di sfruttare completamente le caratteristiche delle nuove VGA a 256 colori ad un risoluzione strabiliante di 640 per 480 punti!!!! Un gioco di scacchi simile è destinato a diventare uno dei game più gettonati, un programma che probabilmente rimarrà insuperato per molto tempo... almeno così sperano i signori della Capstone. Gli effetti sonori saranno riprodotti alla perfezione dalle varie Ad Lib, Roland e Sound Blaster. Indispensabile per avere un buon livello di velocità possedere almeno 2 mega di memoria espansa. Inutile dire che la scacchiera sarà a 2 od a 3 dimensioni e ci saranno un gran numero di livelli possibili. Completo di menu a pull down il gioco sarà facilissimo da utilizzare ed alla portata di tutti gli utenti meno esperti.

HEIMDALL

CORE DESIGN

PREZZO: L. 69000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA, VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: **83%**

SONORO: **79%**

GIOCABILITA': **84%**

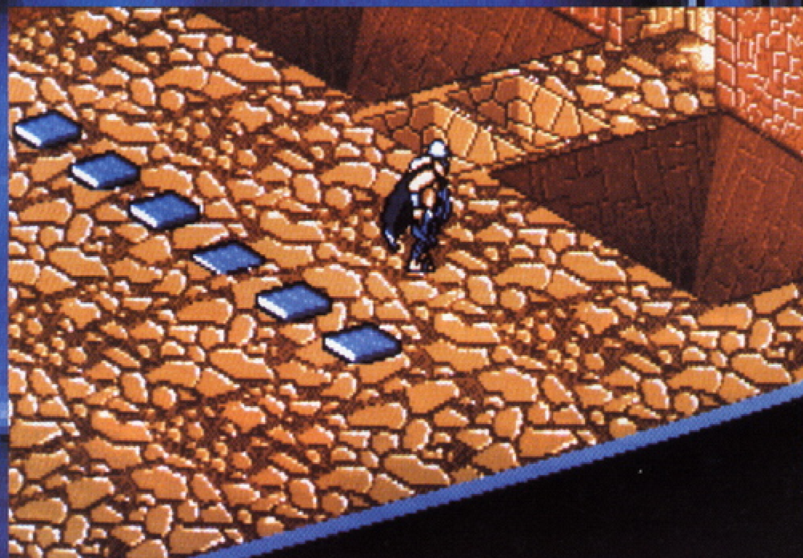
VAL. GLOBALE: **82%**

Q/P=B

Heimdall è un riuscito incrocio tra due stili differenti, che hanno trovato in questo prodotto Core Design una delle migliori realizzazioni. Grafica notevole e giocabilità mostruosa fanno di questa adventure/RPG un qualcosa da non perdere assolutamente. Se però non sopportate un po' di lentezza generale o dell'audio un po' stridulo, vi consiglio di leggere attentamente la recensione: potreste buttare al vento i vostri sudati risparmi.

Dopo essere apparso un paio di mesi fa su Amiga, Heimdall arriva ora anche per Ms/Dos per la gioia di tutti i possessori di Pc. La trama ci vede ancora una volta protagonisti, nei panni di un prode guerriero vichingo: avete presente Vikie, l'eroe di una serie un po' vecchiotta di cartoni animati ... Ehm, dalla regia mi dicono che sto andando leggermente fuori tema, perciò lasciamo perdere Vikie e continuiamo. Dunque, la nostra missione è di vitale importanza in quanto una sventura sta minacciando il futuro del mondo: tre delle più formidabili armi mai esistite di proprietà degli dei, sono state rubate e senza di esse le millenarie forze del bene non avranno alcun mezzo per contrastare il male, mettendo così in pericolo l'intero universo (mi sembra di avere, come al solito, esagerato un po', ma almeno così sarete più spronati ad aiutare il povero Heimdall nel suo compito).







Superata la solita schermata d'apertura veniamo subito catapultati nello schermo principale dove dovremo effettuare la più importante delle scelte: selezionare i 6 membri del gruppo, scegliendoli tra una nutrita serie di guerrieri, maghi, druidi e assassini, ognuno dotato di differenti attributi e abilità.
A questo punto verremo catapultati nel mondo del gioco, caratterizzato da una massiccia presenza d'acqua: praticamente è formato dal 75% di H2O più un 25% di isole sparse quà e là. A bordo della nostra fedele nave potremo viaggiare a nostro piacimento dall'una all'altra isola, nel tentativo di risolvere misteri, scoprire segreti e recuperare le tre armi mistiche.
Il gameplay è strutturato, come già detto, su in uno stile classicamente avventuroso nella quale sono inseriti elementi RPG.
La visuale è

strettamente tridimensionale a mo di Heroquest della Gremlin, anche se si riscontrano analogie con The Immortal della Electronic Arts per il modo in cui è disegnato e impostato.
Vedremo perciò il nostro eroe (è possibile averne solo uno alla volta sullo schermo) camminare tra labirinti di tutti i generi, ricchi di tesori e oggetti utili, ma anche pieni di pericoli per i più disattenti.
Sarà inoltre possibile raccogliere armi, pergamene, pozioni e oggetti vari per poi manipolarli nell'inventario dove è possibile ispezionare il nostro gruppo, equipaggiando i nostri forzuti amici con ciò che riterremo più congeniale o usando una pozione o uno spell per risolvere le situazioni più ardue.
Durante lo svolgersi del gioco si rischierà di incontrare alcuni mostri che immediatamente ci catapulteranno in un combattimento all'ultimo sangue e ad ogni colpo dato o ricevuto in un'apposita icona saranno visulizzati i danni inflitti.
Utilizzando la nostra spropositata potenza non avremo comunque timore di nessuno e, in men che non si dica, ci sbarazzeremo di qualsiasi marrano che si frapporrà tra noi e la nostra meta.
Evitando di svelare altre caratteristiche secondarie (che vi divertirete sicuramente a scoprire) mi sembra proprio il caso di parlare un po' della realizzazione tecnica, elemento spesso tralasciato ma che ultimamente riveste importanza sempre maggiore.
La grafica presenta uno scrolling molto fluido persino su un PC.
Proprio così, seppur il monitor sia quasi intasato dalla finestra rappresentante l'azione, l'animazione non ne risente affatto, continuando a sfornarci sotto gli occhi miriadi di oggetti ad ogni luogo visitato, riempiendo e rendendo felici i globi oculari di tutti gli appassionati.
Nonostante la fluidità, il grave difetto di Heimdall è la sua lentezza generale (che non corrisponde alla fluidità, ricordatevelo bene): attraversare i posti già visitati per recarvi nelle locazioni adiacenti vi porterà via un sacco di tempo, il che sarebbe potuto essere evitato con l'inserimento di un'opzione per ritornare immediatamente dove si era già stati (Wonderland docet!).
Dopo un bel pezzo nell'introduzione, la qualità audio decade penosamente fino a livelli appena accettabili denotando un'uso ancora non molto adeguato delle schede musicali per PC (se ascoltate i brani di Wing Commander 2 o di Advantage Tennis, vi renderete conto di come sia vera questa affermazione).
Rimane la giocabilità, che fortunatamente si attesta tra livelli medio alti, avantaggiandosi di un'oggettistica da far invidia a molti RPG veri e propri (leggi SSI) e proponendo una sfida duratura, divertente e gratificante.
Concludendo, il voto globale è notevolmente influenzato dal fattore lentezza: se fosse stato un 50% più veloce lo YEP non glielo avrebbe tolto nessuno.
Piccola annotazione: la recensione é stata effettuata su di un PC 80486 a 33 Mhz, quindi non proprio la più lenta delle macchine in commercio!







MS-DOS

ETERNAM

INFOGRAMES

PREZZO: L. N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: MCGA/ VGA 256 COLORI
SONORO: ADLIB
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: TASTIERA

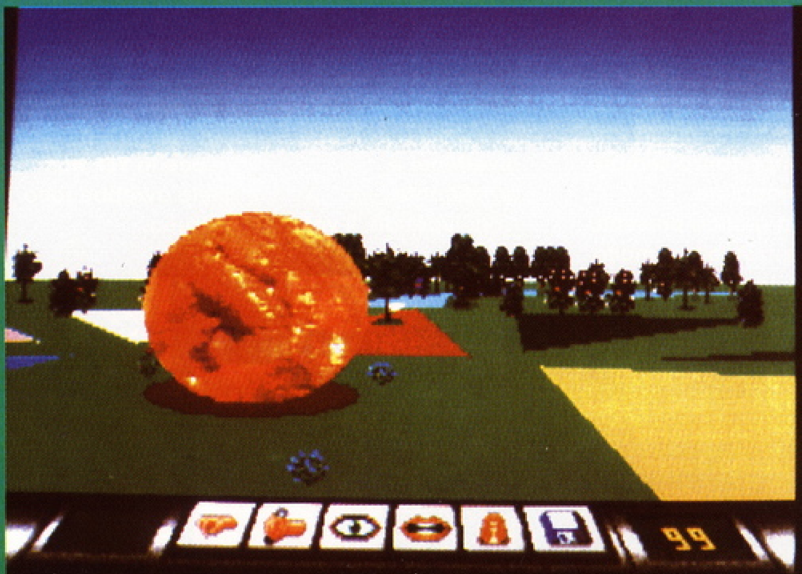
GRAFICA: **94%**

SONORO: **93%**

GIOCABILITA': **92%**

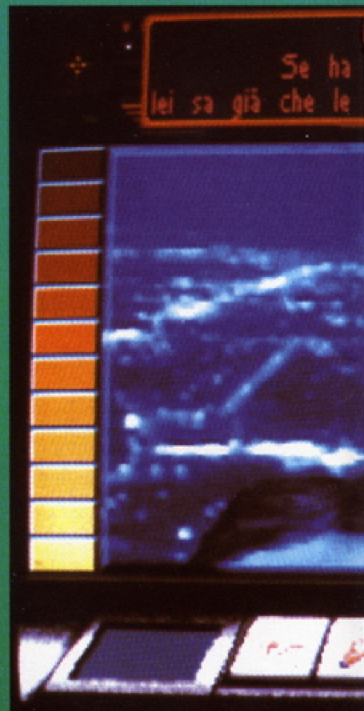
VAL. GLOBALE: **93%**

Q/P=A









Eternam è una favolosa avventura grafica che proprio su quest'ultimo aspetto punta le sue migliori carte.
Anche l'audio si difende bene e insieme danno vita ad un prodotto "sensorialmente" esaltante.
Nota finale va alla configurazione minima richiesta che impone almeno un 16 Mhz per gustarsi appieno il game. Inoltre sono obbligatori una Vga e un hard disk di medie dimensioni. I possessori di mouse e joystick rimarranno a bocca asciutta, meditando sull'assurdità di certe scelte (fatte dall'Infogrames).

Finalmente ecco arrivare sui nostri monitor il secondo titolo Infogrames utilizzante la tecnica grafica che permise tempo fa a Drakkhen di diventare un vero e proprio cult game.
Abbandoniamo i mondi fantasy pieni di mostri, tesori e incantesimi e raggiungiamo invece un universo del futuro, costellato da elementi surreali e illogici, che fanno di Eternam un'esperienza unica per chi voglia evadere dalla monotonia, dalla cruda realtà e tuffarsi in un mondo dove nulla è dato per scontato, dove un qualsiasi avventuriero possa soddisfare il proprio desiderio di esplorazione.
Dopo aver lavorato sodo per molti mesi, è giunto anche per noi il momento di prenderci una vacanza e quale posto migliore del V.A.S. (Virtual Adventure Simulation) situato sul pianeta Eternam?
E già, con la tecnologia ormai giunta a livelli inimmaginabili l'umanità è stata in grado di creare una serie di Planetoparchi, ove ricostruire perfettamente epoche cronologicamente lontane ed usarle poi come fonte di attrazione turistica. Popolato da creature bio-meccaniche, Eternam offre un'ambiente ideale per chi voglia divertirsi con personaggi sintetici (droidi).
Purtroppo, sfortunati come mai, anche il destino di una tale stupenda vacanza è stato segnato dalla cattiva stella e, una volta giunti a destinazione, inizieranno immancabilmente a sorgere una serie di problemi di ardua risoluzione.
Per fortuna ad accoglierci vi è Tracy, una ragazza carina (ma che carina, pez... ehm, lasciamo perdere!!!) che è stata costretta a dematerializzarsi ed a vivere all'interno dei numerosi monitor sparsi per il parco (peccato, con una simile distesa di verde e una tale biondona



in carne ed ossa le cose avrebbero potuto essere molto più interessanti!!!). Nonostante tutto ciò, dovremo superare i tranelli e cercare di risolvere ancora una volta la situazione, uscendo illesi e, magari, in dolce compagnia.
Appena caricato il gioco vi colpirà sicuramente la colonna sonora: è tra le più belle mai sentite uscire da un PC (se non avete sound card di alcuna sorta, cancellate pure questa frase e le seguenti) e meriterebbe senza dubbio di essere registrata o incisa su un CD per poi essere riascoltata sul nostro fido Hi-Fi.
Quindi un plauso alla Infogrames, casa transalpina che anche questa volta è in grado di regalarci delle soundtrack d'eccezione, che nessun'altra software house sembra capace di produrre.
Se il sonoro è molto bello, anche la grafica non scherza: Mcga/Vga 256 colori. Da un riuscito connubio di grafica:
- vettoriale (usata nei movimenti all'esterno degli edifici)
- statica (negli interni) con intermezzi alla Dragon's Lair, vengono raggiunti livelli qualitativi difficilmente superabili, per rendervene conto dovrete solo spostare gli occhi da queste righe e guardare le foto qui a fianco.
Il gameplay è strutturato sulla falsariga della classica avventura ad icone, nella quale si fondono fasi di ricerca di oggetti e risoluzione di enigmi e di combattimenti.
E' un grande dispiacere il riscontrare che, a differenza di Drakkhen, il tutto non sia stato sviluppato come un RPG, perché avrebbe fatto di Eternam un vero capolavoro.
Anche così è e sarà un best seller, ma i più esigenti ed esperti troveranno sicuramente qualche lacuna, seppur lieve, nella giocabilità.
Parlando di giocabilità, ci si riferisce al tasso di divertimento che il programma è in grado di offrire e in questo campo Eternam presenta delle notevoli innovazioni, alternando il succedersi degli eventi non solo con frasi e animazioni spiritose, ma con dei veri e propri filmati comici a cartone animato.
L'interfaccia utente è di una semplicità e funzionalità disarmante: non sarete costretti a pigiare duecento volte il tasto "look" quando vi avvicinate ad un elemento, sarà il programma stesso ad esaminarlo e vi segnalerà se è di una qualche importanza al fine del completamento della missione.
Per quanto concerne le situazioni di dialogo e di combattimento: nelle prime avremo una limitatissima selezione di frasi predefinite ed in alcuni casi ci sarà impossibile parlare una seconda volta con lo stesso personaggio, davvero assurdo!!!!!
Le fasi di combattimento, poi, sono semplificate al massimo, a guisa di un semplice spara e fuggi, senza richiedere un minimo di strategia.
Se escludiamo questi piccoli difettucci (beh, mica tanto piccoli), Eternam è da considerare un valido acquisto per ogni categoria di utente computerizzato.







EUROPEAN SPACE SIMULATOR MEGA

TOMAHAWK

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB
MEMORIA: 640K
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

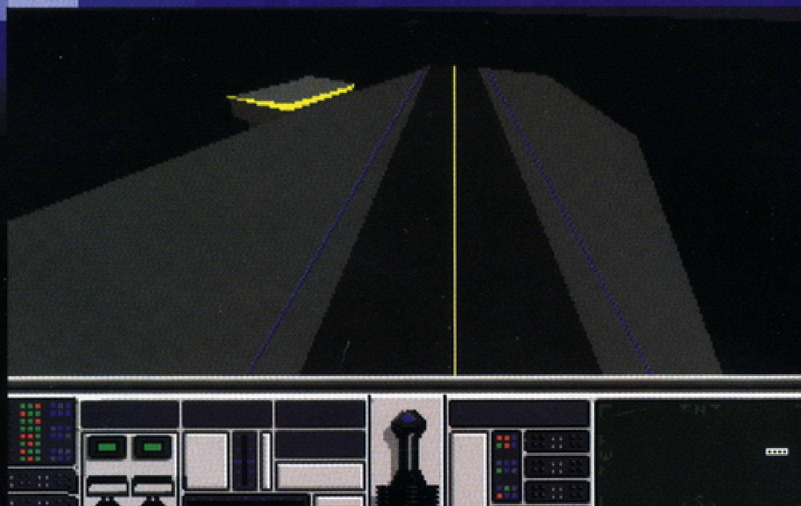
GRAFICA: **90%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **80%**

VAL. GLOBALE: **83,33%**

Nulla da dire, E.S.S. è un ottimo simulatore. Un gioco con parecchi risvolti educativi. Vi permetterà di venire a conoscenza di un po' di storia giocando. Trascorrendo del tempo in allegra compagnia del vostro PC. Se avete già visto lo stesso programma per Amiga, tenete presente che questa versione è assai diversa: migliore, anche perché ci troviamo di fronte ad un software di quasi 5 mega!!!





DATA



DATA

Dopo molta attesa, finalmente anche i possessori di un PC, potranno gustarsi questo nuovo simulatore di una navicella spaziale. Dopo avere giocato con lo SHUTTLE della Virgin, siamo rimasti abbastanza delusi da quest'ultimo lavoro della TOMAHAWK, anche perché l'attesa è stata grande ed il programma è uscito con grave ritardo, dopo la versione della Virgin, il che è disdicevole per un game che si attendeva da svariati mesi.

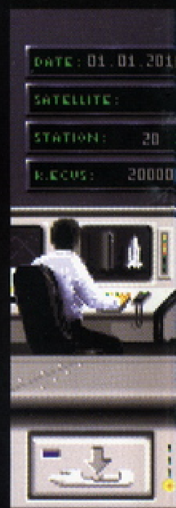
Il background è quello che tutti si attendevano, una versione europeizzata del progetta americano di costruzione di una base spaziale attorno alla Terra. In pratica la solita simulazione che costringe il giocatore non solo a progettare una grande impresa, ma anche a pensare come realizzarla dal punto di vista finanziario, il tutto con l'aggiunta di un certo margine di imprevedibilità, che rappresenta la classica ciliegina sulla torta. Quindi, una volta trovati i finanziatori, dovrete cercare di terminare la realizzazione di una nuova base spaziale orbitante, in grado di ospitare vari passeggeri, soprattutto scienziati e piloti che tenteranno di portare a termine nuovi e costosissimi esperimenti. Le passeggiate nello spazio diventeranno così una piacevole consuetudine per tutti i nuovi abitanti delle profondità celesti.

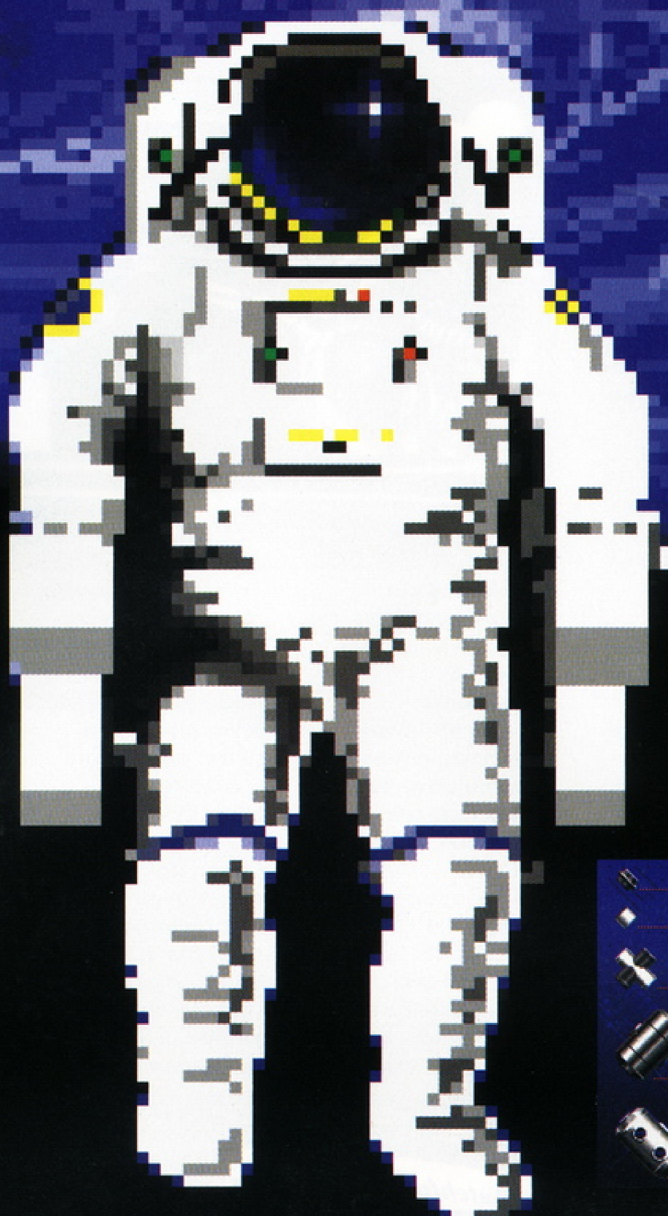
Unica parte del programma abbastanza criticabile è la fase di atterraggio sulla base spaziale, che si presenta come una specie di portaerei galattica sul cui ponte devono atterrare gli shuttle. Questa operazione è abbastanza macchinosa, vi consigliamo vivamente di fare varie prove, perché se vi schiantate sulla pista d'atterraggio o se sbagliate qualche operazione causerete non pochi danni alle infrastrutture della base, con un esborso ulteriore di denaro. Cosa questa che (se ripetuta) potrebbe portare l'impresa al collasso economico ed all'insuccesso finale.

Prima di venire lanciati nello spazio dovrete decidere il tipo di materiale da stivare nel hangar dello shuttle e, se sia il caso, di caricare un satellite da lanciare in orbita per conto di qualche azienda europea. Operazione questa che potrebbe rendervi parecchi quattrini, molto utili per il prosieguo dell'avventura.

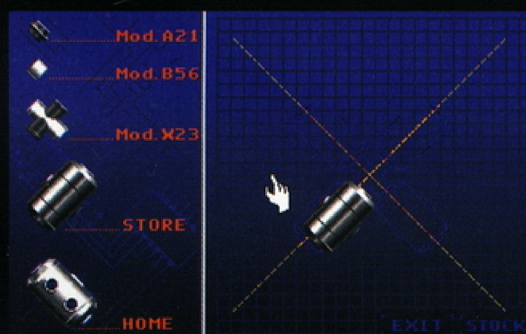
Le fasi che precedono il lancio del velivolo sono quelle più complesse, perché dalle decisioni che prenderete in questa occasione potranno dipendere, con il tempo, la riuscita di tutto il programma spaziale. Graficamente



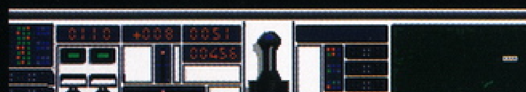


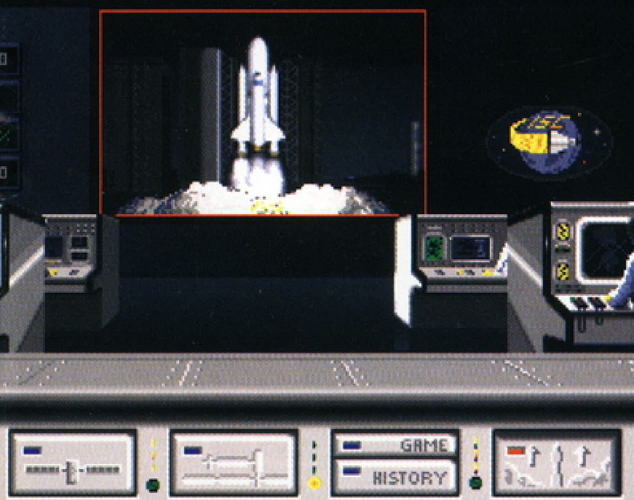


E.S.S.
è assai piacevole, con il mouse si possono attivare tutte le icone che permettono di impartire gli ordini agli scienziati ed ai tecnici che stanno preparando la missione. Per farsi una idea del gioco potete guardarvi il demo, vi farà subito comprendere le infinte bellezze di questo nuovo simulatore di volo spaziale. Unico neo, che toglie molto interesse ad E.S.S. è il fatto di essere arrivato secondo, sì di essere stato commercializzato dopo lo SHUTTLE della Virgin. Ed anche se i due programmi non sono completamente uguali, non ci sentiamo di consigliare l'acquisto di questo game della TOMAHAWK a chi già possiede il fratello della Virgin.
E.S.S. in alcuni casi risulta essere più complesso da gestire del THE FLIGHT SPACE SIMULATOR Virgin. Con il programma viene fornita una interessante biblioteca di immagini, che immortalano gli avvenimenti più importanti dell'esplorazione dello spazio, che ha visto come unici protagonisti i cosmonauti russi e quelli statunitensi. Tutte immagini in bianco e nero che documentano le più grandi imprese portate a termine dagli astronauti terrestri negli ultimi decenni, da quando è iniziata la corsa alla conquista dello spazio.

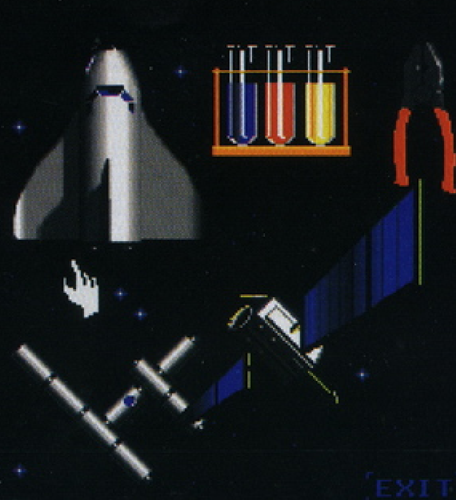












MS-DOS

DARKSEED

CYBERDREAMS

PREZZO: L. N.P.
USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA 256 COLORI
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA:
100%

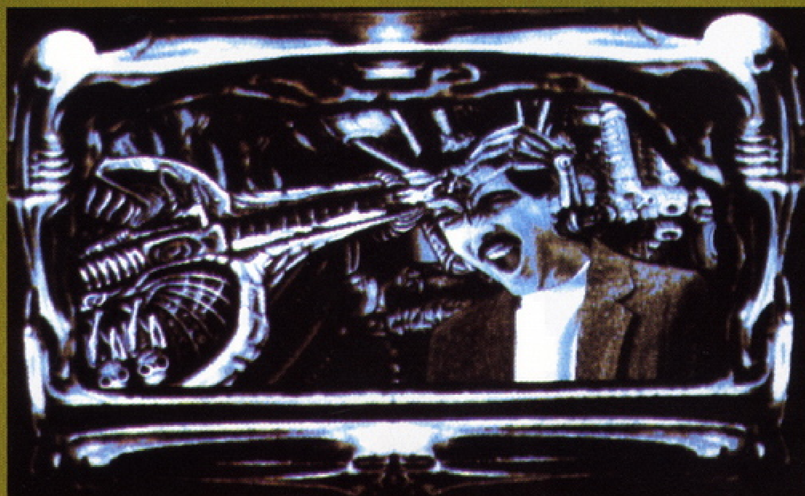
SONORO:
100%

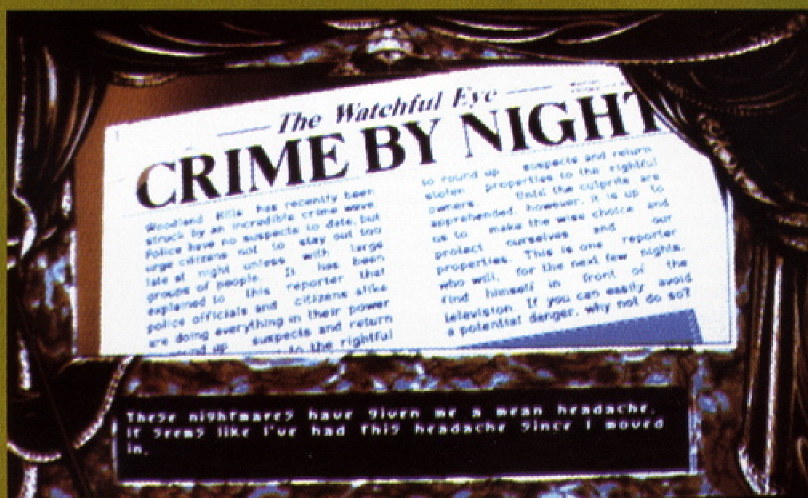
GIOCABILITA':
94%

VAL. GLOBALE:
98%

VG &CW YEP!

Una nuova software house si affaccia sul fantastico mondo dell'intrattenimento computerizzato con delle ambizioni senza dubbio altissime: la Cyberdreams punta sulle avventure grafiche a sfondo horror-fantascientifico e cerca di "inventare" nuovi modi per sfruttare a pieno le capacità dei computer dell'ultima generazione.
La trama di Darkseed trae spunto da un colossal cinematografico dal successo strepitoso: Alien.
Non solo, il mitico H.R. Giger (disegnatore del mostro protagonista dell'omonimo film) si è prodigato per aiutare i programmatori a ricreare nel nostro monitor l'atmosfera e l'incredibile viscidità (WOW!!!) delle sue immagini, che



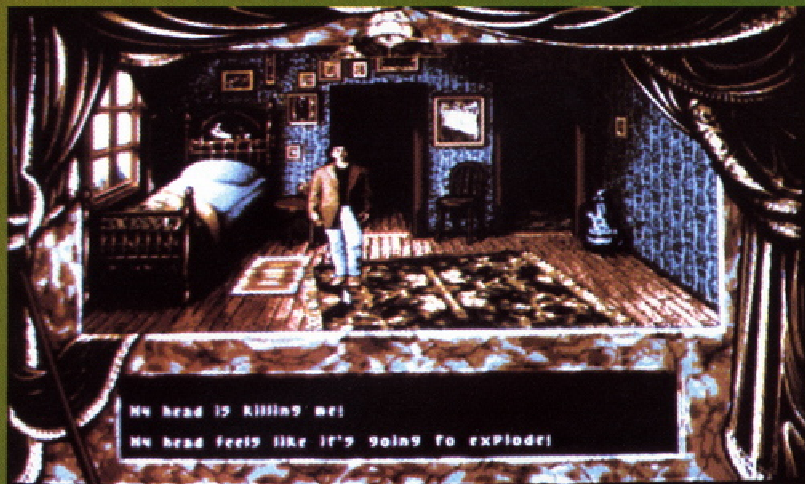


ricordano molto da vicino un altro mito senza tempo: H.P. Lovecraft, famoso per i suoi romanzi a sfondo marittimo (se capite questa battuta fatecelo sapere, così il genialoide che l'ha sparata sarà contento!!!).
Ma andiamo con ordine: il protagonista porta il nome di Mike Dawson, presidente di un'agenzia pubblicitaria di San Francisco, il cui sogno è quello di diventare un grande scrittore di fantascienza.
Essendo alla ricerca di un posto tranquillo e sereno dove trovare l'ispirazione per scrivere un futuro best-seller, coglie al volo l'occasione offerta dalla possibilità di acquistare una casa solitaria sulle colline di Woodland.
Ma, come al solito, accade l'inverosimile: un'orda minacciosa di alieni stà cercando il modo per distruggere l'umanità, ma necessitano di un "ponte" per arrivare nella nostra dimensione.
Così, mentre il povero Dawson dorme tranquillo, gli viene trapiantato nella testa un bel seme, che lo farà diventare ben presto padre.
Qui inizia il dramma (anche perché di uomini/dei padri ne è bastato uno, il grande Giove): alla mattina Mike si risveglia con un mal di testa insopportabile e per farlo passare deve per forza trovarne la causa.
Solo nel mondo alieno potrà trovare il modo di liberarsi degli ospiti indesiderati che stazionano nella sua testa, incomincia perciò una sfrenata ricerca all'alieno, che si trasforma in una disperata corsa contro il tempo: se entro tre giorni non troverà nulla, il seme all'interno del suo capo maturerà e ... non mi sembra il caso di descrivere cosa potrebbe succedere, a voi basta pensare al film Alien ...
Tralasciamo il proseguire delle vicende (anche perché dovrete giocarlo VOI in prima persona) e diamo



Darkseed è una porta verso l'ignoto, verso un'altro mondo: l'unico consiglio è di provarlo, perché non è possibile descriverlo con delle semplici parole o con delle fredde foto: assolutamente da non perdere!!! Prima di lasciare casa vostra per dirigervi dal vostro rivenditore siate sicuri di possedere almeno un 386/33 Mhz, una Soundblaster e 14 Megabyte sull'hard disk (la Vga è inutile raccomandarla, è d'obbligo): senza tutto ciò scordatevi pure questo gioco.

un'occhiata all'impostazione del programma.
Darkseed è una classica avventura grafica, alla Monkey Island per capirci, che sfrutta un comodissimo sistema di controllo via mouse, con il quale, passando attraverso le tre icone a disposizione (freccia per spostarsi, mano per manipolare/ raccogliere gli oggetti e punto esclamativo per esaminare l'ambiente circostante) saremo in grado di fare di tutto, nel vero senso della parola.
Infatti il programma è intelligente, nel senso che passando su particolari importanti il cursore cambierà forma segnalando la presenza di qualcosa su cui è doveroso investigare, risparmiandoci così la fatica di controllare ogni centimetro quadrato di schermo.
Inoltre non dovremo specificare il tipo di azione da eseguire, in quanto ciò sarà automatico (es. se clicchiamo con la mano su una porta la apriremo, mentre se con la stessa indichiamo un giornale lo raccoglieremo).
Ciò non toglie nulla allo spirito dell'avventura, anzi fa in modo che il gameplay sia il più fluido possibile, eliminando l'obbligo di decidere quale azione compiere su un determinato oggetto, che in fin dei conti si risolve in un'assurda ricerca della giusta combinazione.
E giunta l'ora di esaminare la realizzazione tecnica, ed è qui che Darkseed si impone come standard di riferimento per il futuro.



Basta ammirare il modo grafico ad alta risoluzione Vga per accorgerci che il mondo simulato acquista un'altra dimensione, un'altro realismo, un'altro senso di "essere".
I 640x480 punti non sono mai stati usati in un'avventura, ma giocando a questo game ci si accorge di come la Cyberdreams abbia avuto un'idea più che lampante: guardate per un'attimo le foto, ed immaginatevi un'animazione da oscar e non avrete ancora raggiunto la qualità grafica di Darkseed (a proposito di futuro, notate che vengono sfruttati solo 16 colori, ma con un prossimo utilizzo delle Vga ad 1 Mb le migliori rese cromatiche creeranno prossimamente dei veri e propri film vivibili in casa, per cui evitate di andare per un po' al cinema e aggiornate la vostra schedal).
Non ci sono parole adatte a descrivere l'aspetto di una tale avventura, ma ne esistono molte per narrarvi il commento sonoro.
Una potrebbe essere sconcertante, un'altra stupefacente, ed un'altra ammaliante.
Insomma, anche nella parte audio ritroviamo un qualcosa di veramente speciale: una serie di musiche dense di tensione, degli effetti iper-realistici e un parlato digitalizzato, praticamente perfetto.
Cosa si può dire di più?
Seguite un consiglio: acquistate questo prodotto e tornate a casa, magari nella vostra villa un po' isolata.... in assenza dei vostri genitori.
Dopo di che aspettate la tarda sera e socchiudete le finestre, accendendo solo la fida lampada sul vostro tavolo.
A questo punto caricate Darkseed.
Dopo la prima scena sarete già tremolanti sulla sedia, dopo aver esplorato e ascoltato le prime locazioni vi accorgerete di come un computer possa fare venire paura, molta paura.
Se siete deboli di cuore non osate avvicinarvi ad un simile prodotto, perché significa infarto assicurato, ma se avete nervi d'acciaio, adorate le scene sanguinolente e amate l'horror gustatevi questa stupenda macabra avventura e... buonanotte, e sogni d'oro!!!





MS-DOS

JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN

ACCOLADE

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA 256 COLORI
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: **92%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **86%**

VAL. GLOBALE: **89,3%**

Personalmente non ho mai amato alla follia il golf, ma quando si tratta di simularlo sui nostri fidi PC tutto diventa semplice, infatti odio camminare chilometri e chilometri tra verdi prati per raggiungere la buca successiva, magari sotto il sole cocente di una bella giornata d'estate.
Con Jack Nicklaus è sufficiente muovere la sola mano destra per manovrare il mouse per poter ricreare tutti i tiri anche quelli impossibili.
Come ogni altro programma di golf che si rispetti JNG ha la sua brava serie di opzioni, di cui segue un breve sommario.
La prima, e più importante, è la scelta del numero dei giocatori, che può variare da un minimo di uno (non vorrete mica far giocare il computer da solo!?) ad un massimo di quattro.
Segue la scelta del campo: i due inclusi nella confezione sono un percorso tra le lussureggianti lande inglesi e uno più blasonato ambientato nelle foreste di Sherwood.
Dovremo decidere il tipo di percorso a cui prendere parte: un singolo round, un torneo completo, oppure un po' di pratica sul tiro lungo e sul green.
In qualsiasi modo, la schermata successiva ci introduce allo scenario della competizione, con una mappa aerea della zona indicante la partenza, la buca e la conformazione del territorio.
Da qui due ulteriori opzioni ci forniscono la visuale da un qualsiasi punto del tracciato (utile per farsi un'idea di cosa dovremo affrontare) e la possibilità di misurare la distanza tra, ad esempio, il green e un'ostacolo o tra lo start e il laghetto nelle vicinanze.
A questo punto ci ritroveremo sull'erba verde e inizierà il gioco vero e proprio.
Lo schermo si presenta diviso in due porzioni: quella superiore contiene una ampia finestra grafica che ci mostra il paesaggio, la pallina, gli alberi, i bunker di sabbia, ecc ...
Quella inferiore mostra lo status generale e permette di sfruttare un'ennesima serie di opzioni:
-scegliere tra Full Swing o Punch Shot
-cambiare la mazza
-calibrare il colpo
-guardare il green dall'alto
-ammirare le statistiche (sapete che roba, non sono ancora riuscito a fare un par!!!)
-selezionare il tipo di terreno (asciutto o bagnato)
-inserire la modalità fast-play
-ascoltare i consigli del vecchio Jack
-cambiare la risoluzione (o meglio il dettaglio) per aumentare la velocità del game.
Utilizzando tutte queste belle cosette andrete sicuramente in confusione, ma facendo un po' di pratica non avrete





Jack Nicklaus è un bel gioco di golf con una grafica e un sonoro di elevato livello.
Peccato che rispetto al Links della Access non presenti nessuna differenza e soccomba sul lato tecnico.
Comunque, se amate il golf non vi resta che acquistarli entrambi, perlomeno non presentano tracciati uguali!!!



Signature Edi

JACK NICKLAUS

problemi a diventare il numero uno del golf internazionale, almeno di quello su computer!!!
A proposito di confusione, é leggermente arduo il controllo della potenza ed effetto del tiro, che mi ha lasciato notevolmente perplesso: invece di adottare un sistema istintivo, quelli della Accolade hanno optato ancora una volta sulla complessità totale per poter ottenere ogni situazione possibile (visto che non era abbastanza difficile!) sacrificando un po' il gameplay.
Graficamente parlando Jack Nicklaus è realizzato con una tecnica eccellente, se non fosse per un piccolo particolare: il tempo necessario per disegnare una schermata al massimo livello di dettaglio si aggira sull'ordine dei 2-3 secondi.
A parte questo, i 256 colori della Vga sono sfruttati molto adeguatamente per ricreare alla perfezione luci e ombreggiature del terreno e delle piante, al fine di portarci a contatto con la natura senza farci spostare dalla nostra poltrona preferita.
Anche il sonoro fa la sua parte, con una serie di colonne sonore talmente ritmate da essere meritevoli di un incisione su CD.
Gli FX non sono nulla di speciale, perciò sorvoliamo questo aspetto.
Tirando un po' le somme, per gustarvi adeguatamente il game dovrete possedere almeno un 386 con un clock di 20-25 Mhz, nonchè una buona Vga che vi permetta un rapido aggiornamento dello schermo.
Il mouse è altresì obbligatorio come la scheda sonora, che risulta indispensabile per godersi (è proprio il termine giusto) lo stupendo sonoro.
In conclusione potrebbe sembrare the ultimate golf, peccato che in commercio ci sia un programma, rispondente al nome di Links, che rimane ancora oggi il migliore in questo campo.
Mi dispiace, ma la tecnica usata dalla Access vanta una velocità di elaborazione, a parità di processore e clock, almeno doppia rispetto a quella del sistema Accolade.
A compensare i pro e i contro è presente comunque un adeguato editor che vi darà l'opportunità di sbizzarrirvi nel creare nuovi ed eccitanti serie di green personalizzati con cui sfidare i vostri migliori amici, o con cui migliorare la vostra abilità e raggiungere la fama e la bravura del patrono di questo sport.







MS-DOS

THE PERFECT GENERAL SCENARIO DISK: WORLD WAR II BATTLE SET

QQP

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: EGA, VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
MEMORIA: 640K
GRAFICA:
100%
SONORO:
100%
GIOCABILITA':
100%
VAL. GLOBALE:
100%



Uno YEP dedicato al programma THE PERFECT GENERAL, perché gli scenari non sono altro che un mezzo per giocare di nuovo con questo fantastico simulatore di battaglie. Penso proprio che sentiremo ancora parlare in maniera lusinghiera della QQP, almeno se continua a sfornare giochi di guerra di questo livello.

Sono passati solo alcuni mesi dall'uscita di THE PERFECT GENERAL, ma già si sentiva l'esigenza di una espansione, di un disco scenario, che potesse ridare nuova vitalità a questo fantastico wargame. I prodotti della QQP purtroppo in Italia non sono molto conosciuti ed è una cosa abbastanza triste vedere che simulazioni di guerra così ben fatte vengano parzialmente snobbate dagli importatori nazionali. Il tutto a discapito delle vendite, che potrebbero avere un impulso benefico dalla distribuzione sul territorio nazionale di wargames di un certo livello. Anche, perché chi si rivolge per i propri acquisti all'estero, poi difficilmente si accontenta del negozio sotto casa. Quando uno trova un mezzo più economico e più efficiente per procacciarsi il software non ritorna più indietro... anche perché, qui da noi, molti prodotti arrivano dopo settimane o mesi rispetto al mercato USA. Molte volte, ordinando il software negli States, anche se si deve attendere un mese per le inevitabili lungaggini postali, si viene ad avere il programma fra le mani settimane prima dell'inizio della distribuzione in Italia, ad un prezzo nettamente inferiore! Ma torniamo a questa espansione, che come avrete capito ci è arrivata direttamente dagli USA. Il gioco THE PERFECT GENERAL è quello che tutti conoscete: un wargames che raffigura le battaglie più importanti avvenute nel passato. All'inizio si hanno dei punti che possono essere spesi per acquistare delle unità che variano: dall'artiglieria, ai carri pesanti o leggeri, alla fanteria. Inoltre si possono creare dei campi minati nei territori che permettono un facile afflusso ai mezzi corazzati nemici. Anche le mine hanno un costo che va ad influire sull'economia totale del game. Per questo, disporre troppi campi minati, può risultare controproducente, vista anche la staticità di questo tipo di difesa... chi ha detto che la migliore difesa è l'attacco? Non lo so! Però aveva sicuramente ragione. Torniamo comunque al nostro scenery disk, che comprende un buon numero di nuove battaglie, tutte avvenute nella Seconda Guerra Mondiale. Scontri che vedono come protagonisti le truppe alleate in Europa (Italia compresa) e nel Pacifico, dove i Giapponesi hanno dato parecchio filo da torcere alle forze americane ed inglesi. Oltre ai nuovi scenari viene dato un aggiornamento del programma principale, che viene modificato. In pratica sono stati eliminati dei bugs che si potavano riscontrare nella prima versione. In ogni caso basta lanciare il file di INSTALL e questo esegue automaticamente tutte le operazioni necessarie, basta che rispondiate ad alcune domande sulla scheda grafica e sulla localizzazione del programma. Inutile dire che occorre possedere anche THE PERFECT GENERAL per poter utilizzare questi nuovi scenari.

Per quanto riguarda la giocabilità e la grafica vi rimando alla vecchia recensione del programma base, in pratica non è cambiato nulla. Lo stesso vale per la possibilità di utilizzare una scheda musicale al posto del solito cicalino, al quale ci hanno da tempo abituati mamma SSI e papà SSG.





ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato é il doppio di copertina.

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 92
- MANIAC MANSION N. 6 MAR 92
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 12 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N.9 MAGGIO 92
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.13 LUGLIO 92
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.5 MARZO 1992
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N. 12 GIUGNO 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N.12 GIUGNO 92
- GEISHA N.8 APRILE 92
- KING'S QUEST V N.7 APRILE 92
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
- POLICE QUEST III N.24 DIC 91
- COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
- FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
- MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
- WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
- THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92 N. 8 APRILE 92
- ECO QUEST N.5 MARZO 1992
- GOBLIINS N. 5 MARZO 1992
- ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
- EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
- KNIGHTMARE N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92 N.9 MAGGIO 92
- ROGER RABBIT N.7 APRILE 92
- STAR TREK N.9 MAGGIO 92
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1 N. 10 MAGGIO 92
- ELVIRA 2 N. 10 MAGGIO 92 - N.11 GIUGNO 92
- ULTIMA UNDERWORLD N.12 GIUGNO 92
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 N.13 LUGLIO 92

LE PAGINE DEI LETTORI

Inappellabile redazione, (che fantasia!) sono un ragazzo di 16 anni, possessore di PC, con due fissazioni: la programmazione e gli arcade.
1) Recentemente ho acquistato GODS e sono riuscito in qualche settimana di duro lavoro a sviluppare un file, attraverso il quale si ottengono le famigerate vite infinite (un file Crack in poche parole).
Arrivo al dunque: vado contro la legge se vendo questo file ad altra gente (vorrei ricompensare la mia fatica)?
2) Che cosa ne pensate di un PC così allestito?
-AT 286 12 Mhz, Vga 1/2 Mega, Adlib, Monitor Vga, Mouse, Hd 120Mb, Fd 1.44Mb, 5 1/4 360Kb, Memoria 640k + 1024k, Ms-dos 5.0, Stampante KX-P1081.
3) E' un bel gioco Another World?
4) Potreste indicarmi come costruire il mio config.sys affinche riesca a giocare a colori con il mouse, usando la Adlib e la memoria estesa, a Space Quest 4?
N.B. Seguendo le istruzioni del mio nuovo Dos 5.0 non sono riuscito a vedere i colori usando il mouse.
5) Quale linguaggio di programmazione mi consigliate per costruire giochi?
E' semplice da imparare? (me la cavo con Pascal e Basic).
Beh, spero di non avervi annoiato molto, aspetto una vostra risposta (mi raccomando, è la quinta volta che vi scrivo!!!).
Saluti da Freddie Magic Years (il mio nome è Michele).
P.S. Aspetto molte gabole per Ms-dos.

Carissimo Michele, hai visto che alla fine la tua lettera è stata pubblicata? Contento? Va bene, adesso passiamo a rispondere ai numerosi quesiti che ci hai posto.
1) Eh, è un bel dilemma!
2) Andiamo con ordine: la CPU 286/12 è lenta rispetto alle ultime produzioni software, ti consigliamo di optare per qualcosa di più potente, almeno un 386/25. Stesso discorso per la scheda grafica: con qualche bigliettone in più ti porteresti a casa una bella Vga 1Mb, standard ormai indiscusso in tutti i campi Ms-dos (non solo i giochi).
Ma proseguiamo, adesso dovresti spiegarci il motivo per cui hai scelto un drive 5 1/4 a 360k: monta almeno un drive da 1,2 Mb!!! Per il resto la tua configurazione è abbastanza decente per poter affrontare la maggior parte delle avventure videoludiche sul mercato.
3) Non è bello, è stupendo!!!
4) See, e poi?!?! Fai una bella cosa, se hai bisogno telefonaci in redazione, e preparati a far lievitare la bolletta del telefono!
5) Di linguaggi ve ne sono molteplici, ma in fatto di funzionalità vanno dal più facile (e più penoso) al più difficile (e migliore), quindi scegli un po' te, o magari telefonaci in redazione (e due!!!) per parlare con il nostro esperto.
Se invece vuoi un'indirizzo generale, vai con il C!!!
Ti sconsiglio comunque di usare il Pascal per realizzare video games; infatti è il linguaggio meno adatto per ottenere programmi grafici.
Di gabole (speriamo che siano i trucchi!) per Ms-dos purtroppo non ne esistono molte, ma anche a noi farebbero piacere!!!!!
Ciao!!!

Cara redazione di VG&CW, sono un ragazzo di 14 anni felice possessore di un Megadrive.
Non vi rinnovo i soliti complimenti perché al contrario sarei poco onesto.
Quindi arrivo direttamente al dunque.
Ho comprato il Vostro numero di Maggio (quello con i diavoli in copertina) e leggendo mi sono imbattuto ne "la posta dei lettori" e mi sono soffermato su una lettera firmata da un certo DOC THREEPWOOD al quale Voi consigliavate, alla fine della risposta, di vendere il Megadrive e acquistare un Supernes.
Ora io mi chiedo con quale criterio avete potuto dire una cosa del genere?
Vi faccio capire: tutti sanno che le due macchine in questione (mi riferisco al Megadrive e al Supernes) hanno caratteristiche ben diverse.
In particolare il Megadrive è una console che ha una capacità di elaborazione molto superiore al Supernes, mentre quest'ultimo è dotato di Chip audiovisivi più potenti.
Pensiamo per un momento a Strider e Sonic, due giochi che non potrebbero mai essere trasportati su una macchina lenta quale il Supernes, mentre Super Ghouls'n Ghosts, al contrario, non potrebbe mai approdare sul Megadrive.
Il perché?
Zoom, rotazione, stratificazione, ecc ecc...
Oltretutto bisogna tenere conto, esaminando le caratteristiche di entrambe le macchine in questione, del rapporto qualità-prezzo che ritengo più conveniente nel Megadrive (per quanto riguarda il software e le prestazioni tecniche delle console).
Quindi, a mio parere, ritengo che ogni confronto tra Megadrive e Supernes, in virtù delle diverse caratteristiche, non può essere effettuato.
Altro punto che disapprovo è il fatto che Voi privilegiate una console ad un'altra, nel senso che, oltre ai suddetti motivi, questi consigli non sono di vostra competenza

LE PAGINE DEI LETTORI

in quanto la scelta è dettata da giudizi puramente soggettivi. Chiuso questo discorso, vorrei porvi alcune domande:
1) Potete darmi notizie di Earnest Evans per Mega-CD?
2) Sono usciti ultimamente prodotti per Mega-CD degni della potenza di quest'ultimo?
3) Infine vorrei che rispondiate con ragionamento quanto tempo vivrà ancora il C64?
4) Conviene acquistare un Mega-CD quest'estate?
Mi scuso per i mancati complimenti, ma nel leggere: "compra al volo questa nuova console" e "datemi retta, vendi il Megadrive" mi sono veramente infuriato.
Saluti.
Roberto Di Filippo
P.S. Vi prego di pubblicare la mia lettera.

Ue, manteniamo la calma o spezzo tutti in quattro!!!
Non ti sembra di essertela presa un po' troppo?
Caro Roberto, visto che anche tu sottolinei il fatto della soggettività dei gusti, ti dai automaticamente la cosiddetta zappa sui piedi.
infatti TUTTO ciò che scriviamo sulla rivista è soggettivo, magari dettato da più pareri, ma fondamentalmente soggettivo: il redattore che ha risposto alle lettere del famigerato numero aveva i suoi buoni motivi per ritenere il Supernes superiore al Megadrive (che noi tutti condividiamo in linea di massima) e non vedo perché non li avrebbe dovuti comunicare ai lettori.
Sperando che non te la sia presa più di tanto, vediamo di esaminare le tue domande:
1) Purtroppo non ne sappiamo ancora nulla, sorry!!!
2) Decisamente no, i primi e solitari prodotti Mega CD fanno globalmente un pessimo uso della piattaforma hardware sulla quale sono stati progettati.
3) Ueeee, sigh, sigh ... certe domande fanno piangere, rievocano emozioni e momenti passati, e fanno venire il magone ... ueeeeee!!!
Mi dispiace, ma per quanto ci riguarda il mitico ed ineguagliabile Commodore 64 è già defunto, il software è agli sgoccioli e tra un po' molte persone se ne dimenticheranno sicuramente, doppio, triplo sigh!!!
4) Ti conviene aspettare e se in vista vi sono titoli decenti, allora, solo allora, potresti iniziare a pensare all'eventuale acquisto.
Alla prossima, e senza rancore, mi raccomando.

Super, mega, indistruttibile, impeccabile, best, beautiful, massiccia, incredibile, supercattiva, mostruosa e infine la più bella redazione in the world, chi vi scrive è una figura sinistra che sta nel vostro computer, il virus William che è la terza volta che vi scrive e dice ancora che Enrichetta è un sacco bella, spero che si ricordi di me, perché ho infestato pure il suo computer.
Scherzi a parte, sono il solito William di Ancona e vi scrivo per scusare Enrichetta e mandargli un bacione, e per chiedervi alcuni quesiti su certi giochi:
1) Come cavolo si fa ad ammazzare l'ultimo mostro di King Quest 5?
2) Ho acquistato Monkey Island 2, me l'avevate consigliato voi e ho scoperto che è un capolavoro come King Quest 5.
3) Che gioco mi consigliate fra questi:
-Titus the Fox, The Rocketeer, Dune, Darkseed, Les Manley, Another World, Robocop 3, Gods, Indy 4, Formula 1 Grand Prix, Ultima 7.
Non so se vi chiedo troppo ma me ne potete fare una classifica?
4) Potete dirmi i 5 migliori giochi per PC?
5) Uscirà Fire and Ice per PC?
6) Uscirà Monkey Island 3?
7) Quando è prevista l'uscita di King Quest 6 per PC?
8) Potete consigliarmi dei programmi di chimica buoni?
9) Secondo voi ho fatto bene a cambiare il mio 286/10Mhz con un AT386/40Mhz, perché mia madre mi ossessiona che andava meglio il primo per come l'usavo io, ovvero giocandoci sempre e facendoci alcuni programmi sulla chimica.
10) Vi ricordate la scorsa lettera quando mi avevate consigliato la Soundblaster, bene, me la sono comprata ed è stupenda.
Beh, ora spero che rispondiate alle mie domande, e che non strappiate la mia lettera per poi bruciarla.
Tanti saluti a voi della redazione e tanti bacioni a Enrichetta che è un sacco bella.
E infine, ricordate, sarete sempre i migliori by William Masci (Ancona).

Simpaticissimo e cordialissimo William, grazie per i fin troppi complimenti, lettere come le tue ci danno sempre lo spirito per migliorare a più non posso la rivista, adattandola alle vostre richieste.
Ma bando ai controcomplimenti e iniziamo a rispondere (a proposito, visto che tu hai citato l'Enrichetta mi prendo la libertà di menzionare il nome di una fanciulla stupenda, Giulia):
1) Per questo dacci un colpo di telefono (piano per favore)!!!
2) Hai visto, dei nostri consigli puoi sempre fidarti, potere di VG&CW!!!
3) Ultima 7, Dune, F1 Grand Prix, Another World, Darkseed, Indy 4, Gods, Les Manley, Robocop 3, Titus the Fox, The

LE PAGINE DEI LETTORI

Rocketeer (ufh, che fatica!!!).
4) Monkey Island 2, Wing Commander 2, Global Conquest, Falcon 3 e Ultima Underworld (doppio ufh!!!).
5) Purtroppo al 90% no.
6) Eh, eh, non te lo dico. Scherzavo, probabilmente tra circa sei mesi.
7) Dovrebbe giungere nei negozi tra tre-quattro mesi.
8) Hyperchem (peccato che costi svariati centoni).
9) Hai fatto benissimo, solo così ti potrai godere al meglio i migliori videogame dell'ultima generazione!!!
10) Vedi punto 2.
Tanti saluti a te, a Enrichetta, e a Giulia (chi più ne ha, più ne metta!).
Ciao!!!

Spett. redazione di VG&CW,
chi vi scrive è un vostro vecchio e assiduo lettore.
Mi chiamo Marco e sono iscritto al primo anno di ingegneria.
Uso i computer fin dall'età di 12 anni (epoca del mitico 64), sono tuttora in possesso di un Amiga 500 e uso in facoltà un 386.
Il 99% del tempo passato davanti ad un monitor è stato usufruito per giocare tanto che mi considero abbastanza esperto nel campo di applicazioni ludiche.
L'idea di scrivere la presente mi frullava già in mente da parecchio tempo ma non avevo mai voglia di farlo.
Lo stimolo mi è stato dato da alcune affermazioni del Sig. Pagani ma soprattutto dagli articoli scritti da Cantisani sul futuro del software ludico.
Viene affermato con una certa linearità di pensiero la prossima estinzione (o quantomeno una forte riduzione) del genere arcade.
Su questo sono sommariamente d'accordo ma nel suo ragionamento Alex fa il tremendo errore di escludere il fattore denaro: lui giustamente fa notare che i generi eletti e che non hanno rivali su home computer sono le avventure e le simulazioni.
Ora a prescindere dalla diversità notevole di prezzo tra questi giochi e quelli arcade osserviamo che le configurazioni richieste dai primi sono spesso esigenti: ci vuole almeno un 386 (e anche questo incomincia ad essere lento), la VGA è ormai standard e se si vuole avere degli effetti e musiche decenti una scheda sonora è obbligatoria.
Facendo un po' le somme si ottiene che se non si spende almeno 3 milioni non è possibile giocare senza dover aspettare ore tra un'elaborazione ed un'altra.
Ecco che chi vorrebbe acquistare un computer solo per giocare si trova in estremo imbarazzo in quanto 3 milioni è una cifra considerevole senza contare che nel giro di un paio d'anni anche quest'acquisto diventa obsoleto.
Ecco perché considero che l'Amiga resti una validissima alternativa a chi vuole giocare a buon livello senza spendere capitali.
Paragonarla con un 486 è certamente un confronto sleale.
Anch'io, caro Alex, se avessi una disponibilità finanziaria migliore di quella attuale sarei già passato a livelli superiori.
E' certo che se con gli stessi soldi che ho speso per l'Amiga avessi comprato un compatibile a quest'ora mi ritroverei con una ciofeca di computer che non va neanche a spingerlo.
E non sono neanche d'accordo che il gioiello Commodore non ha più niente da dire: io sono convinto che anche per Amiga esista un genere privilegiato di giochi che su altri computer non riescono a trovare molto spazio.
Mi riferisco alle simulazioni sportive, in particolare a quelle con risvolti manageriali tipo ""player manager" per intenderci.
Io considero la saga "Kick off" una valida alternativa ai giochi Sierra.
Questi tipi di giochi non saranno neanche mai superati dai coin-op visto che in quest'ultimi viene giustamente messo in rilievo l'aspetto arcade, ossia è impensabile che in un gioco da bar si possa fare un intero campionato di calcio simulato, in genere quando perdi o pareggi hai finito di giocare.
Sono pienamente d'accordo che la fine del genere arcade verrà segnata soprattutto dalla pirateria.
Dando uno sguardo nella mia softeca (posseggo 700 titoli) noto che i (pochi a dire la verità) giochi originali che posseggo sono tutte simulazioni sportive e le avventure della Lucasfilm.
Chissà perché!!!!
Vi ringrazio dell'attenzione e spero nell'improbabile pubblicazione (so di aver scritto un "papiro" e di aver detto cose forse ovvie ma ci tenevo a dire la mia).
Brugnara Marco
Lavis (TN)
P.S. Devo comunque farvi una tirata d'orecchie. Vi avevo spedito verso gennaio i codici di Populous 2 e quelli di Lemmings 2.
Voi li avete pubblicati sul numero 6 (30 marzo) senza citarmi.
Se invece quei codici ve li ha effettivamente spediti qualcun'altro più lesto di me mi vergogno come un verme per questa scenata.
Con amicizia,
Marco.

Caro Marco,
(risponde Cantisani) sono contento che qualcuno mi abbia criticato, anche perché iniziavo a essere stufo delle numerose lettere adulatrici, che non sapendo neppure ciò che ho scritto, mi davano ragione

LE PAGINE DEI LETTORI

su tutti i fronti.
Vedo che fondamentalmente il discorso sugli arcade ti vede concorde con me, ma è nel proseguo che hai forse errato nell'interpretazione.
Infatti, seguendo il mio ragionamento, estinguendosi gli arcade e sviluppandosi il genere "serio" i computer che supportavano quasi esclusivamente il primo tipo di game, avranno vita dura e finalmente vi sarà la rinascita delle sale giochi (le quali, da piccolo, mi hanno quasi "svezzato").
E su questo non ci piove, non puoi negarlo.
Sul fatto poi che solo sull'Amiga ci siano determinati games è tutto da vedere, perché (visto che hai tirato in ballo il calcio pensato) le simulazioni manageriali iniziano ad abbondare anche su PC, lasciando l'Amiga a gestire unicamente il settore "giochini".
Se infine analizziamo le più recenti produzioni, notiamo che anche in ambiente Ms-Dos sono presenti numerosi titoli puramente sbarazzini che danno un tocco di vitalità ad un sistema un po' troppo serioso fino.
Rispondi adesso a questa domanda: preferisci acquistare un computer solo per giocare (non tirate fuori le solite cose, l'Amiga NON è un computer da lavoro) oppure uno con cui giocare, sbizzarrirsi e lavorare?
Sul fatto del prezzo è poi tutto da vedere: sei così sicuro che l'ammiraglia della Commodore sia a buon mercato?
Se hai giocato alcuni mega-game avrai sicuramente notato che senza schede acceleratrici, hard disk e qualche mega in più di Ram ci puoi fare unicamente una bella pastasciutta al sugo da mangiare in compagnia dei tuoi amici possessori di PC!!!
Se poi tiri in ballo il solito "ma con la versione base si gioca lo stesso" allora ci ritroviamo nella situazione in cui un'analoga configurazione PC ti permetterebbe di sfruttare una parte dei giochi (non quelli ultra complessi, che neppure un'Amiga di "serie" ti permette, se hai visto Epic ...) e nel contempo fare felice papà e mamma con le loro necessità lavorative.
Comunque sia, noi siamo sempre aperti a nuovi dialoghi e ti ringraziamo di averci scritto, a risentirci alla prossima!!!
P.S. Sembrerà fatto apposta, per non prenderci la colpa, ma i codici di Populous 2 ci erano arrivati da un bel pezzo, e quelli di Lemmings ancora prima. Comunque grazie lo stesso!

Cara redazione di VG&CW, non perderò tempo nell'adularvi (beh, se proprio vuoi te lo lasciamo fare..., ndr) ma passerò subito al dunque.
Ho 25 anni e da circa sei mesi sono il felice proprietario di un PC 80386.
Vi ho scritto per porvi un quesito riguardo Another World.
Ho atteso con impazienza questo gioco che dicevano il successore di Prince of Persia (che considero "principe" degli arcade adventure), ed in effetti il paragone mi è parso azzeccato, anche se a mio parere POP (mi ricorda vagamente qualcosa ..., ndr) e su un gradino superiore.
Voi non avete ancora pubblicato la soluzione di questo gioco se non i codici per Amiga, inutilizzabili per il PC, e da quel che ho visto sulle soluzioni pubblicate da altre riviste per il sistema della Commodore esistono parecchie differenze nell'avventura.
Difatti mi trovo praticamente intrappolato in un punto non previsto nelle altre versioni, ovvero, dopo essere stato lanciato dall'alieno alleato oltre un baratro e dopo che Lester si è lanciato nel medesimo, appendendosi ad una sorta di tenda, si uccidono gli alieni, quindi dopo un paio di schermate si trova un gruppetto di quattro alieni.
A questo punto ho provato a salire le scale e ad uccidere il primo alieno (quello dietro la porta), a tornare sotto, facendo prigioniero un'altro alieno, e via di questo passo, ma non riesco nonostante tutti i miei sforzi, a superare questo livello.
Avevo pensato che dovessi andare (???!!!???, ndr) con il teletrasportatore a disattivare l'energia per bloccare le porte, ma come fare, visto che appena scendo vengo subito eliminato?
Spero di avere esposto chiaramente il mio problema e spero che quando pubblicherete la soluzione di A.W. vogliate tenere in considerazione anche gli utenti Ms-dos sia per quel che riguardano i codici (?!#@!, ndr) sia le locazioni diverse.
Vi ringrazio sin d'ora e vi accluco (?!?!?!, ndr) i codici da me scoperti fino al fatidico dodicesimo livello:
1);;;; 2)HTDC 3)CLLD
4)LBKG 5)XDDJ
6)FXLC 7)KRFK
8)KLFB 9)BFLX
10)BRTD 11)TFBB
12)TXHF.
Davide.

Caro Davide, ma non facevi prima a telefonarci in redazione piuttosto che scriverci questo semiromanzo?
Sicuramente qualcuno avrebbe potuto risponderti, ma in questo spazio, riservato alle missive dei lettori, non possiamo proprio inserire delle soluzioni, quindi aspetta la soluzione di Another World su uno dei prossimi VG&CW, altrimenti segui il nostro sopracitato consiglio.
Non vorremmo essere scortesi, ma lo spazio è tiranno e non possiamo aggiungere null'altro.

LA BSA E...

L'angolo del Critico

E' comparsa proprio in questi giorni, sui più grandi quotidiani nazionali, la notizia che gli 007 della BSA (Business Software Alliance) si stanno dando da fare anche in Italia, per tentare di riportare un po' di correttezza e di legalità in un mondo (quello del software) che non è tutelato da nessun tipo di legge. Purtroppo giace da anni in Parlamento una normativa che dovrebbe permettere di regolamentare questo giovane mercato, che purtroppo vede gli hacker e i pirati del software, liberi di compiere i loro misfatti senza dovere troppo preoccuparsi dell'illecito che stanno compiendo. Noi non condanniamo eccessivamente gli hacker classici, quelli che si divertono a sproteggere i programmi e che magari li fanno girare vorticosamente in ogni parte del mondo attraverso la loro BBS (spesso e volentieri senza guadagnarci una lira) con la sola soddisfazione di essere riusciti a superare in bravura chi ha fatto la protezione del programma. Ci incavoliamo invece in maniera pazzesca quando vediamo che il lavoro (illecito) di questi ragazzi viene sfruttato dai negozianti di mezza Italia che si permettono di vendere programmi copiati, magari rilasciando pure lo scontrino fiscale o fatturando il maltolto sotto altra voce (anche perché non si può vendere ciò che non si è mai acquistato). E, in questo secondo caso, la frode la compie sia il negoziante che l'acquirente. E sì miei cari compratori, non vedetevi come la vittima di questa situazione, siete parte in causa: forse la parte con la colpa maggiore. Tocca a voi acquistare il software originale, anche se spesso costa molto più di quello che dovrebbe essere il prezzo effettivo. E anche in questo caso c'è da suddividere le persone in varie categorie: da una parte ci sono gli studenti squattrinati, che non avrebbero i soldi per comperare determinati pacchetti che costano svariati milioni. Dall'altra ci sono le aziende e i professionisti che utilizzano il software pirata per produrre reddito. In questo caso i signori della BSA dovrebbero fare dei controlli approfonditi (e lo stanno facendo) per dare a questi signori la pena che si meritano. Non parliamo poi dei negozianti, che con la scusa che ti mettono sul hard disk WINDOWS e EXCEL gratuitamente (ma loro li hanno pagati????) ti fanno uno sconto inferiore sul computer appena venduto. Per non parlare poi di quegli acquirenti che scelgono il negozio dove acquistare il PC basandosi solo ed esclusivamente sul software "piratato" che viene dato in omaggio. Fortunatamente stanno nascendo alcune grosse strutture di vendita di computer che offrono delle interessanti alternative al negozietto con i programmi pirata: prima di tutto in queste strutture non troverete mai un disco copiato, nemmeno quello del DOS, poi vi offrono (compreso nel prezzo del computer) un certo numero di pacchetti originali di indubbio interesse.
Tornando alle attività della BSA, ci sono alcuni dati che dovrebbero fare pensare, soprattutto i nostri governanti, ma lo sapete che l'ottanta per cento dei programmi che circolano in Italia sono copiati???? Non solo, in Inghilterra nonostante le leggi contro il software copiato, si ha una percentuale di oltre il 77%. Negli altri paesi dell'Europa occidentale la percentuale varia dal 69 % della Scandinavia al 76% della Germania. Solo negli USA la percentuale è drasticamente più bassa: 41%. Forse perché oltre Atlantico le leggi sono assai severe e non ammettono deroghe. E intendiamoci, anche con una normativa più severa, in Italia non riusciremmo ad abbattere di molto il livello di pirateria tuttora presente. Basta guardare il mercato delle videocassette o delle cassette musicali (che sono regolamentati da una ferrea normativa) per rendersi conto della vastità del problema e dell'impotenza delle forze pubbliche, che in alcuni casi hanno delle cose più importanti da seguire e controllare. L'unica valida forma di tutela dei diritti di chi lavora e quindi produce software, sarebbe forse quella di creare una forza apposita, che punti tutte le sue energie sull'evasione fiscale portata avanti da queste persone che, vendendo ciò che non hanno mai acquistato, non possono certo pagarci sopra le tasse e sono quindi dei grandi evasori... non abbiamo forse i conti pubblici drasticamente in rosso.. beh, anche questo potrebbe essere un sistema per raggranellare qualche miliardo, il che non guasta mai!
Ma passiamo ai signori della BSA che in questi giorni dovrebbero essere in Lombardia e più propriamente a Milano. La nostra speranza é quella che l'arrivo di questa organizzazione crei un po' di scompiglio e di pulizia; le inserzioni su alcuni

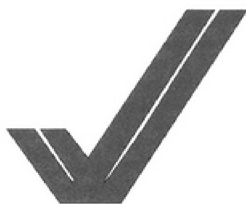
I PIRATI

L'angolo del Critico

giornali di annunci gratuiti testimoniano la diffusione di questo mercato. Basta andare in alcuni negozi di computer per rendersi subito conto che il software che vendono non è esattamente originale!!!! (comunque non tutti!) E parliamoci chiaro, è un malcostume assai diffuso, colpa anche di tutti gli acquirenti che magari vanno a pagare 10.000 lire un giochino senza manuale, che forse si blocca al secondo livello, quando l'originale costa 25-30.000 lire. Ragionamento differente si deve fare per le avventure o per i giochi di guerra e gli RPG: qui il manuale è indispensabile e le copie spesso si bloccano sul più bello. Non per niente vendono più originali case come la MICROPROSE o la SIERRA.
Proprio da queste conclusioni si possono trarre altre riflessioni, e una tiratina di orecchie andrebbe fatta anche ai negozianti:
- miei cari signori dovreste spiegarmi, perché un gioco della MICROPROSE o della SIERRA (per fare due nomi di famose case di software) che in America costa di listino 59-60 dollari viene venduto nei negozi a prezzi che variano dai 39 ai 42 dollari, con uno sconto effettivo di quasi il 20%, mentre in Italia, se l'importatore decide che un programma costa 99.000 o 109.000 lire, voi lo arrotondate a 100.000 o a 110.000. Così facendo non fate altro che diminuire i potenziali clienti, a favore dei pirati, ai quali non pare vero di poter vendere lo stesso prodotto (che a loro non è costato nulla) a poche migliaia di lire.
Lo stesso discorso si potrebbe fare anche per il software non ludico, per i pacchetti professionali e per i linguaggi; solo ora si iniziano a vedere grosse strutture che vendono questi prodotti a prezzi che sono anche il 20% inferiori di quelli del listino.
Prezzi che così, sono abbastanza simili a quelli del mercato statunitense. Anche perché i programmi professionali, solitamente, sono tradotti in italiano e questo è indispensabile per non creare inutili malesseri alle migliaia di segretarie che già odiano il computer, immaginiamoci poi se dovessero cimentarsi con un programma in inglese.
Fino ad ora abbiamo parlato esclusivamente del mondo MS-DOS, ma questo problema esiste anche per l'AMIGA ed in minor entità per il mondo Apple ed Atari.
Dell'Amiga ne saprete sicuramente più voi lettori: tutti i joystick dipendenti d'Italia sanno che con alcune migliaia di lire sono reperibili ovunque giochini copiati per il loro personal. E parliamoci chiaro, la fortuna dei compatibili e di tutte la macchine della Commodore è stata dettata anche dalla enorme diffusione del software ludico e professionale.
Davanti ad un mondo che ragiona con questi parametri, siamo consci che il lavoro di moralizzazione sia quanto mai difficile per non dire disperato, anche perché nella nostra coscienza non è ancora entrata la convinzione che usare un programma copiato sia come rubare qualcosa a chi la creato, spendendo tempo ed investendo denaro.
Ciò vale anche per le strutture pubbliche, dalle scuole agli uffici comunali e statali, dove è normale vedere dei dischetti copiati che girano da un PC all'altro... e se l'esempio non lo danno le autorità, cosa dobbiamo fare noi comuni mortali??
Bah, cerchiamo di essere disonesti il meno possibile, colpiamo chi va condannato e non colpevolizziamo troppo chi ruba una mela perché ha fame, cosa che avviene normalmente in tutti i paesi "civili". E, se per caso ci rendiamo conto, che all'estero con cento dollari comperiamo due giochi, mentre qui ce ne danno uno solo, non poniamoci troppi problemi, facciamo un fax ed ordiniamoli dove più ci conviene.
Abbiamo letto che a Roma ed a Napoli hanno già denunciato parecchi negozianti; vorremo tanto vedere sui giornali il nome di qualche venditore di programmi copiati milanese, ci farebbe tanto bene, perché qualcuno, come il sottoscritto (purtroppo amante delle simulazioni) che acquista solo originali (soprattutto negli USA), potrebbe incavolarsi non poco nel vedere la diffusione di copie pirata, di programmi che spesso non funzionano. Quanta gente ci telefona lamentandosi di essere rimasta bloccata al secondo od al terzo livello di un dungeon.... e la risposta è sempre quella:
- non trovavamo l'originale.
Diciamo che la copia costava meno dico io... quindi ben vi sta!!! La prossima volta pagate il gioco solo quando siete riusciti ad arrivare in fondo.... così sarete sicuri che qualcuno non vi abbia imbrogliato.
E questo è tutto, almeno per questa volta.

MAURO PAGANI

Provati per Voi!!!



PRODOTTO: GENITIZER GT-1212B
PRODUTTORE: GENIUS

DISTRIBUTORE: SOUNDWARE SRL VARESE
PREZZO: Lit. 670.000
VALORE GLOBALE:
95%
Q/P=A

Finalmente un tavoletta grafica efficiente, economica e precisa alla portata di tutti. Ma non finisce qui!!! Infatti é molto difficile reperire prodotti di basso costo ed elevata qualità in un unico pacchetto. Inoltre sussiste la possibilità di poter creare il driver su misura per ogni tipo di software così da accontentare tutta l'utenza. Cosa diavolo volete di più??!!!??!

In questo numero abbiamo pensato di offrirvi per la prima volta la recensione di un prodotto che finora non é mai stato proposto dalla nostra redazione: la tavoletta grafica.
Ci troviamo di fronte a un dispositivo di grande qualità e facilmente accessibile a tutti i portafogli; dato non trascurabile considerata l'enorme quentità di hardware scadente presente sul mercato.
La Genitizer è disponibile in tre modelli sia per Amiga che per PC, quella da noi presentata è la versione media per Amiga.
I tre modelli sono ovviamente diversi nella dotazione di base e nei formati.
Il modello 906 è una 9x6 pollici con penna ottica, la 1212b è una 12x12 pollici con il classico puck a quattro pulsanti e la 1812 che è una 18x12 pollici con entrambe le device.
Tutte sono alimentate esternamente con adattatore e connesse attraverso la presa asincrona.
Facilità di installazione, compatibilità e precisione sono i tre fattori che ci hanno colpito immediatamente.
Il programma di installazione è completamente autoguidato e facilmente utilizzabile anche dal utente meno svezzato.
L'installazione é presentata interamente con menu unico, offre la scelta di installare la tavoletta sulla presa seriale interna oppure esterna, la velocità di spostamento del cursore e il dispositivo di puntamento.
Per Amiga abbiamo poi la possibilità di scegliere tre tipi di template: per Deluxe Paint (di serie), per Imagine e per Maxxon Cad.
Esiste inoltre la possibilità di poter attivare la tavoletta grafica anche separatamente, infatti la si può attivare con l'apposita icona oppure per coloro che non posseggono hard disk la possibilità di inserire il tutto nella sequenza di avviamento, in modo che parta in automatico.
La Genitizer permette di emulare famose tavolette come la Calcomp, Hitachi Tiger, Summagraphics, Microsoft mouse e Mouse system Mouse.
Per Amiga è sufficiente avere 256 KB ram liberi è garantita la compatibilità dal kickstart 1.1 e superiori con Amiga 500 e 2000. Per coloro che posseggono l'Amiga 1000 é necessario avere un adattatore addizionale per convertire il



precedente standard seriale con quello attuale.
Particolarmente interessante è la

Genitizer



definizione delle aree di lavoro che sono completamente a scelta dell'utente. Questo occore per generare e stampare le mascherine di controllo da applicare alla tavoletta.
Per Deluxe Paint, (il più popolare paint per Amiga) come già detto in precedenza, il template è fornito di serie.
Il software prevede anche l'utilizzo di "hotkeys" indirizzabili da tastiera con cui abbreviare i compiti.
E' possibile ruotare l'area di lavoro di 90° oppure in maniera fine di soli 45° e anche di invertire l'area di lavoro da destra verso sinistra che faciliterà il lavoro per i mancini.
Anche la scala e completamente definibile dall'utente in modo automatico o manuale, tenendo in considerazione le parti già definite in precedenza.
Per i più esigenti ed esperti esiste la possibilità di costruire un driver su misura per ottenere le prestazioni migliori da parte della tavoletta.
La precisione della Genitizer è una delle componenti della nostra positiva valutazione.
Utilizzata con Deluxe Paint offre un'ottima precisione anche nelle zone più piccole, dando all'utente la sensazione reale di avere una vera matita in mano.
Tutte le funzioni del paint vengono eseguite in maniera veloce e senza errori in nessuna delle aree di lavoro, sia nei fill più ampi che per gli zoom più fini.
In definitiva la Genius offre un prodotto di sicura qualità per gli utenti Amiga e PC che hanno bisogno di quella precisione che i mouse a volte non sono in grado di fornire; inoltre non mancherà di soddisfare anche gli utilizzatori di programmi CAD tecnici e professionali.
L'ultima e non meno importante considerazione da fare su questa tavoletta grafica é che viene offerta in una confezione elegante ed essenziale ma, soprattutto, ad un prezzo veramente accessibile a tutti.
Ringraziamo la Soundware di Varese che ci ha gentilmente offerto la Genitizer GT-1212B di cui é la distributrice ufficiale per l'Italia.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

La soluzione di DUNGEON MASTER
di Mirko Marchesi (riproposta)

INCANTESIMI

POTION:		EFFETTO:
≪≈	VI	Salute e cura le ferite (healt)
≪⊞	MON	Resistenza alla fatica (stamina)
□⊞ꝺ	YA	Immunizza
≪≈ꝺ	ANTIVEN	Antidoto al veleno (antipoison)
≪♉⧖	VEN	Veleno
≪⊞ꝺ⊤	NETA	Vitalita'(vitality)
≪⊞ꝺ⨯	DANE	Saggezza (wisdon)
≪∴ꝺ◡	ROS	Destrezza (dexterity)
≪ℵꝺ⨯	KU	Forza (strength)
≪♉ꝺ✳	EE	Capacita' magica (mana)

≪∴ㄹ♉	Confondimostri	≪∴ь♉	Invisibilita'
≪ℵ	Luce	≪⊞ꝺ⨯	Impronte
≪♉	Apriporta	≪±Ɛ♉	Tenebre
≪ℵƐ	Palla di fuoco	≪∴Ɛ✳	Luce piu' lunga
≪±ь	Ammazzafantasmi	≪∴ㄹ✳	Fulmine
≪∴⧖	Nuvola di veleno	≪♉ㄹ✳	Zokathra spell
≪∴ь✳	Raggi x	≪ℵꝺ⊤	Scudo antifuoco

LEGENDA:

LE MAPPE SI LEGGONO COSI':

□	1 PASSO	▪	PULSANTE
ф	PORTA	ı	LEVA
⊡	TRANSPORTER	ь	CHIAVE
▩	PASSAGGIO SEGRETO	⌐	SERRATURA
↑	ENTRATA/USCITA	×	CIBO,OGGETTI
▥	SCALE	■	BOTOLA APERTA
		▫	PEDANA

N.B.

IN QUESTE MAPPE NON SONO RAFFIGURATI I SOTTERANEI DEI VARI LIVELLI PERCHE'ININFLUENTI SULLA SOLUZIONE.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

SIMBOLI MAGICI.

FORZA:

«	LO	1^ grado
□	UM	2^ "
=	ON	3^ "
◇	EE	4^ "
}	PAL	5^ "
◿	MON	6^ "

FORMA:

⧗	VEN
ᒣ	EW
⌐	KATH
Ɛ	IR
⊘	BRO
ϟ	GOR

ELEMENTI:

⊞	YA
≈	VI
⁘	OH
⊘	FUL
±	DES
♉	ZO

CLASSE:

⚔	KU
◡	ROS
✗	DAIN
✝	NETA
✳	RA
♉	SAR

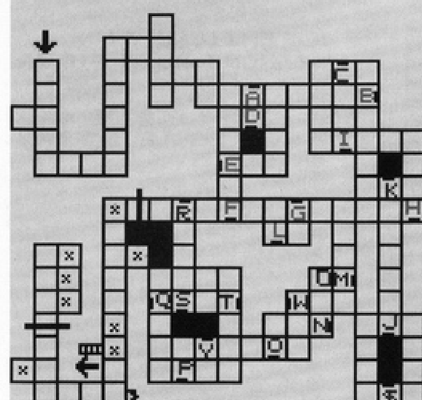
GRADI DI ESPERIENZA.

(PER NINJA, FIGHTER, WIZARD E I PRIEST)

NEOPHYTE
NOVICE
APPRENTICE
JOURNEYMAN
CRAFTSMAN
EXPERT
ADEPT
« MASTER N,F,W,P
□ MASTER N,F,W,P
= MASTER N,F,W,P
◇ MASTER N,F,W,P
} MASTER N,F,W,P
◿ MASTER N,F,W,P

N=NINJA
F=FIGHTER
W=WIZARD
P=PRIEST

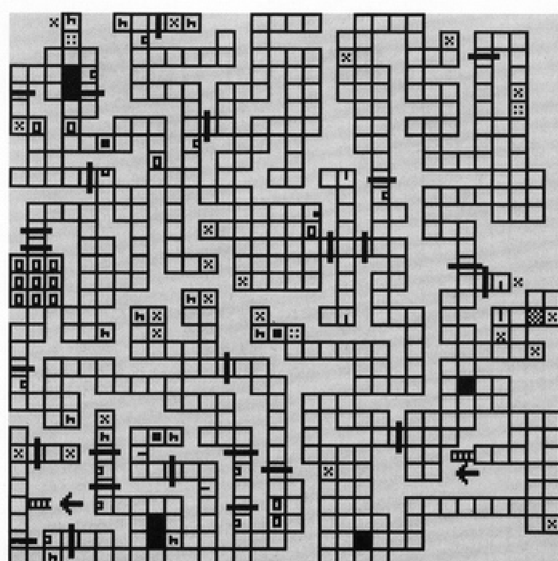
DUNGEON MASTER
LIVELLO 1
by MIRKO



	Eroe	H.	S.	M.
A	IAIDO RUYTO	48	65	11
B	HAWK FEARLESS	70	85	10
C	CHANI	47	67	20
D	ZED	60	60	10
E	ELIJA	60	58	22
F	SYRA	53	72	15
G	LINFLAS	65	50	12
H	NABI	55	65	13
I	BORIS	35	65	28
L	GANDO	39	63	26
M	SONJA	65	70	2
N	MOPHUS	55	55	19
O	STAMM	75	80	0
P	AZIZI	61	77	7
Q	DAROOU	100	65	6
R	HALK	90	75	0
S	WU TSE	45	47	20
T	TIGGY	25	45	36
U	LEYLA	48	60	3
W	WUFF	40	50	30
V	LEIFF	75	70	7
J	HISSSA	80	61	5
$	GOTHMOG	60	55	18
K	ALEX	50	67	13

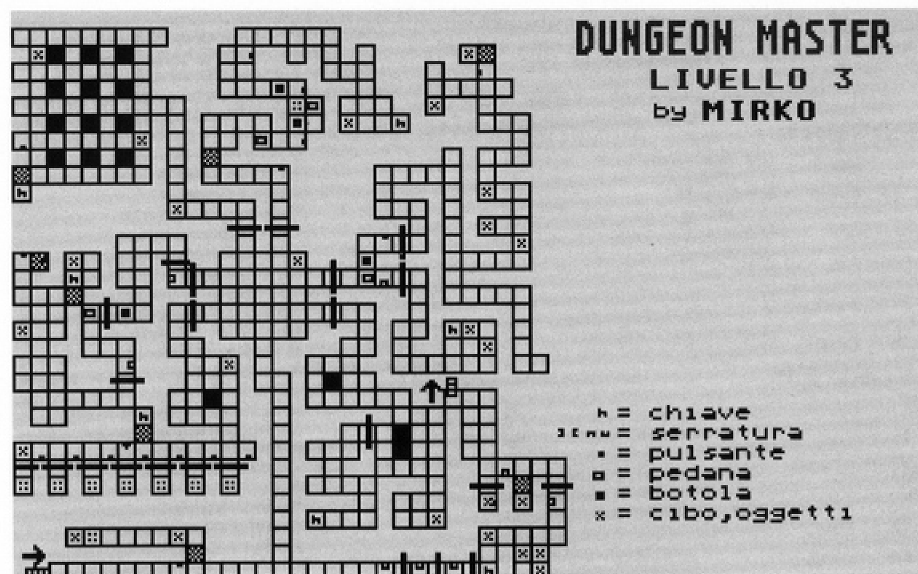
× = cibo, oggetti
} = VI altair of rebirth

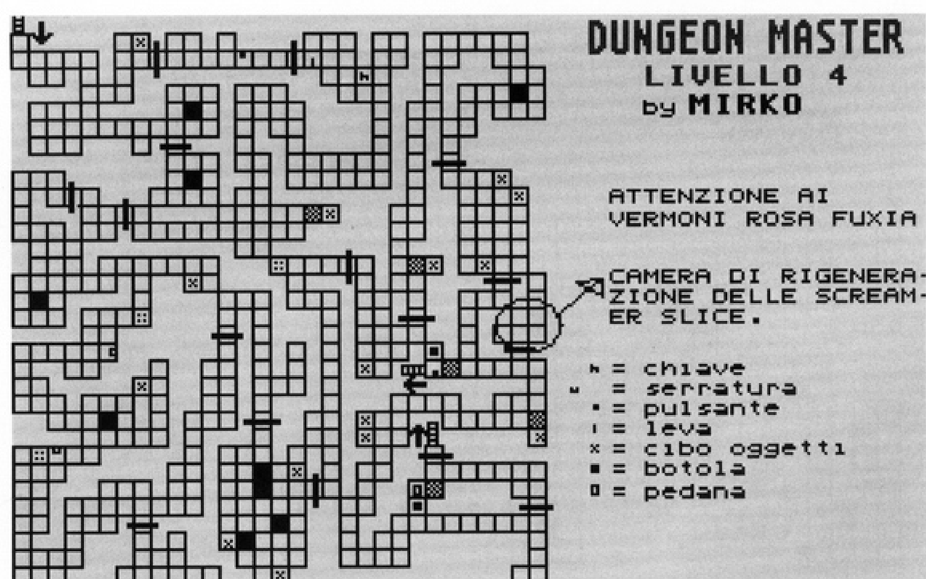
DUNGEON MASTER
LIVELLO 2
by MIRKO

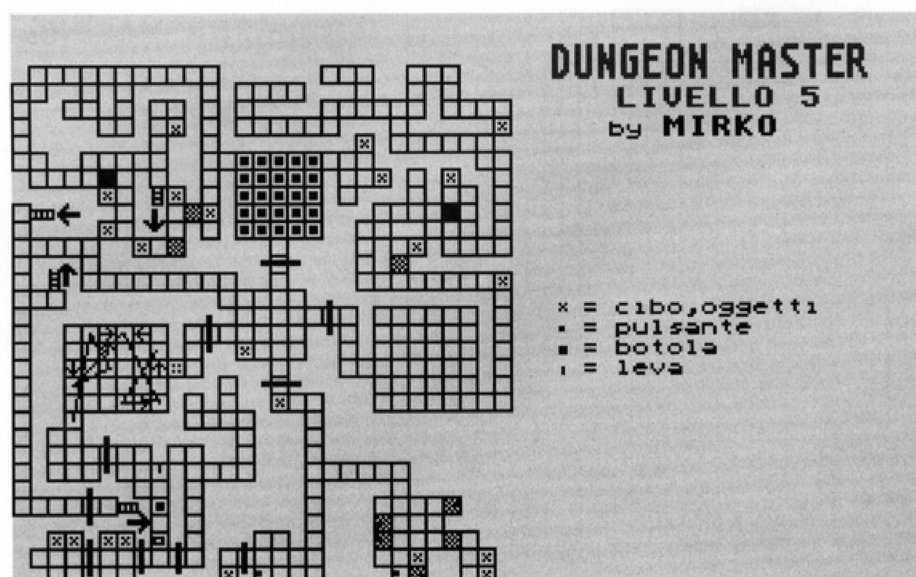


⁚ = serratura
⊢ = chiave
-I = leva
▪ = pulsante
× = cibo, oggetti
▫ = pedana
■ = botola

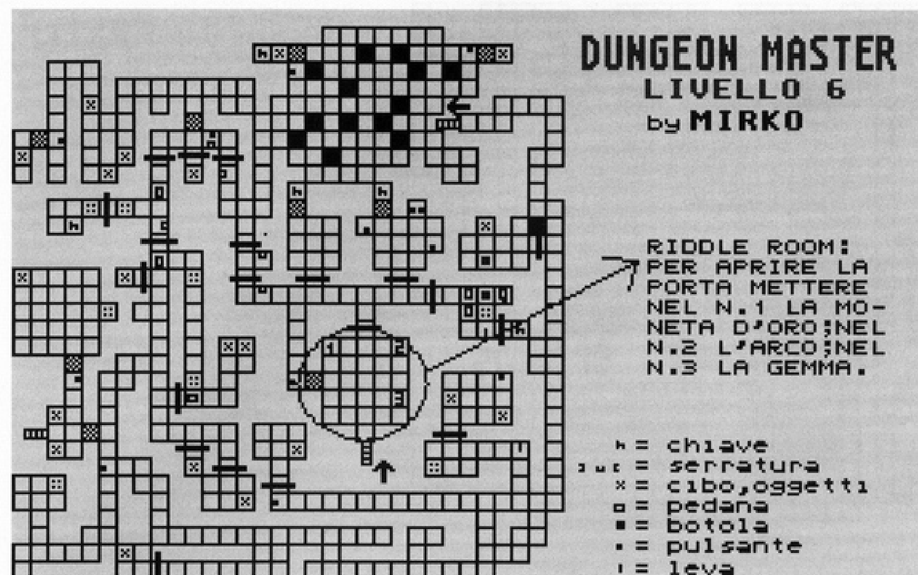
LA PAGINA DELL'AVVENTURA

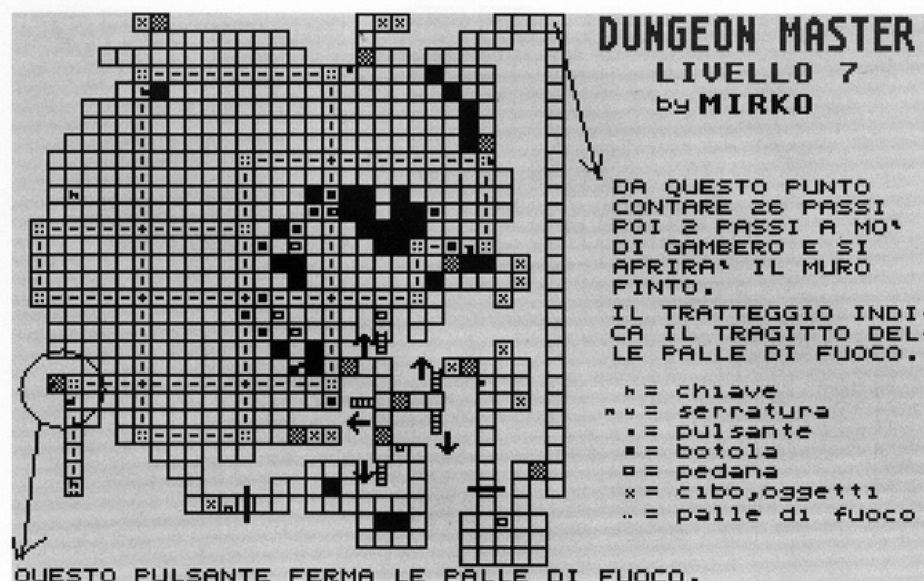


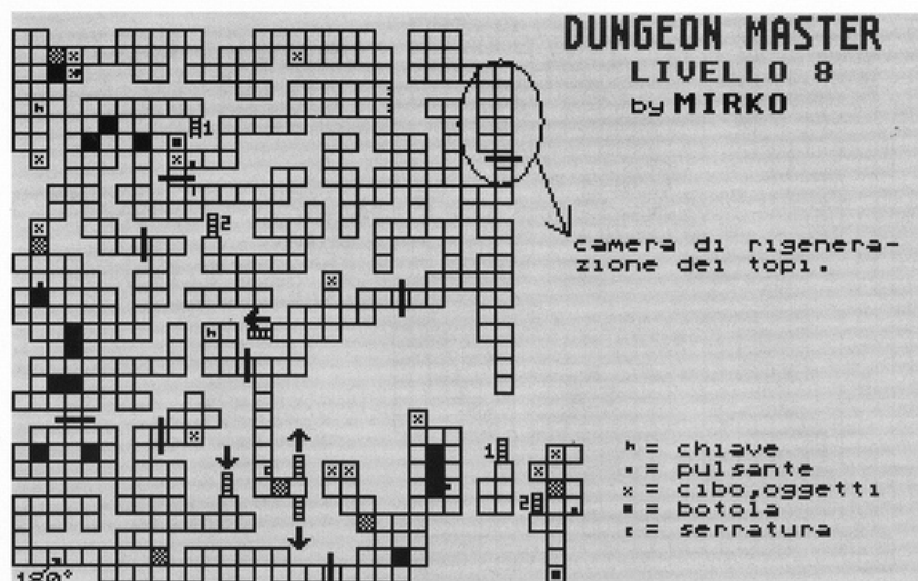




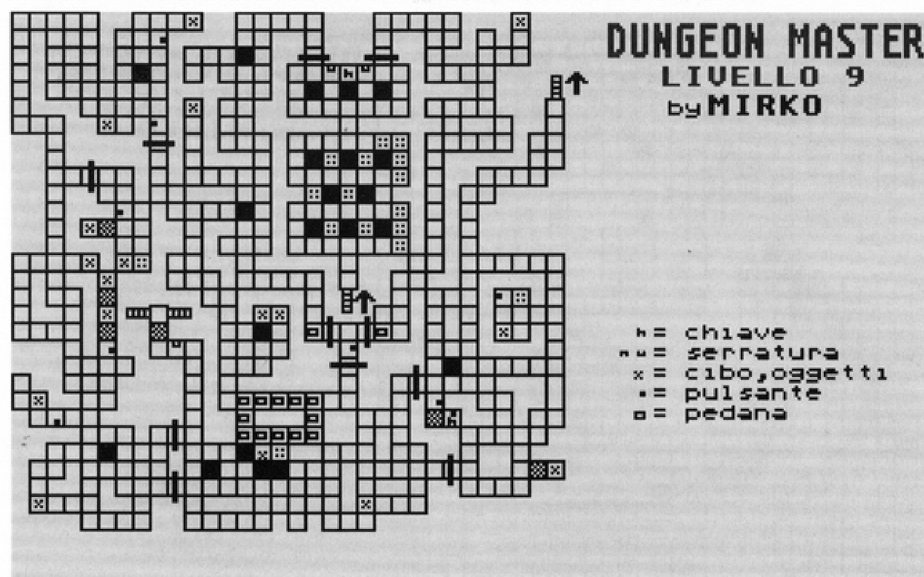
LA PAGINA DELL'AVVENTURA

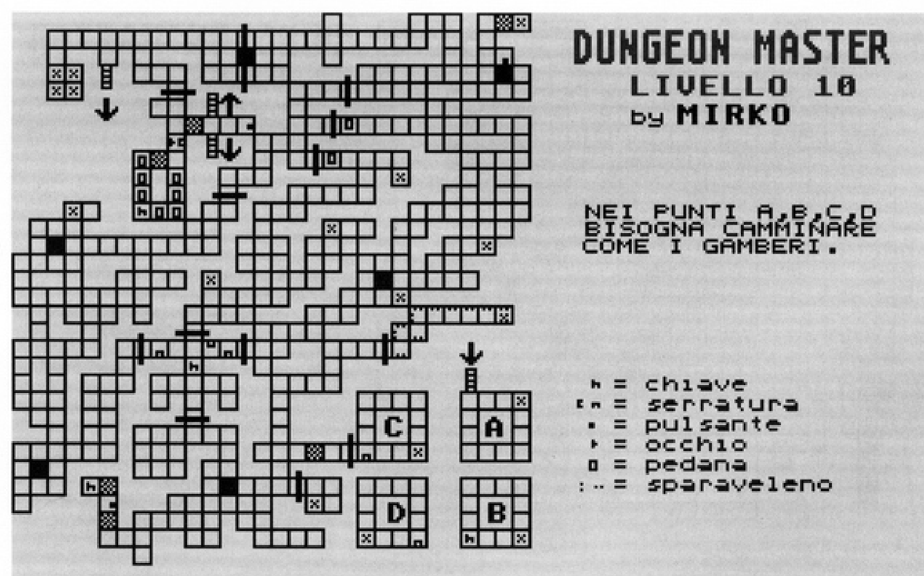


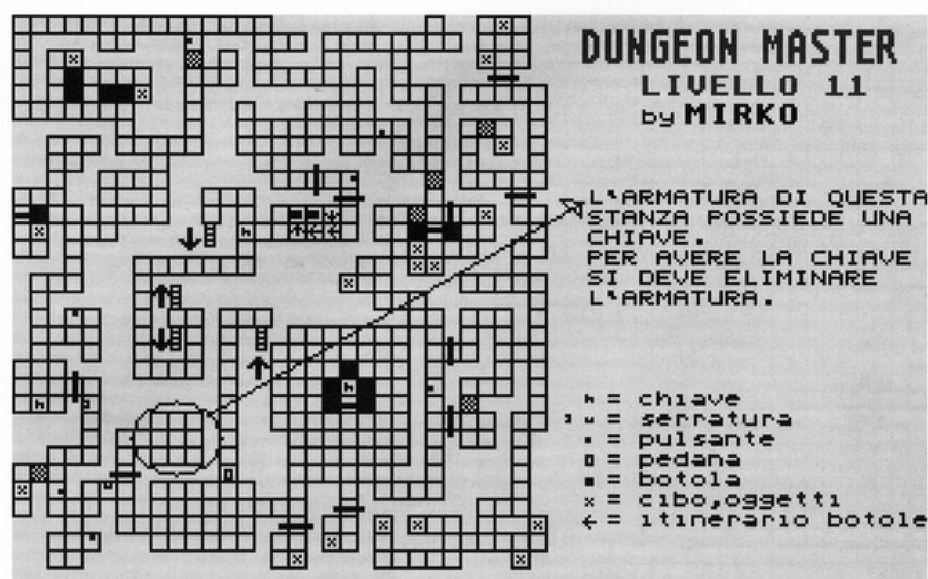




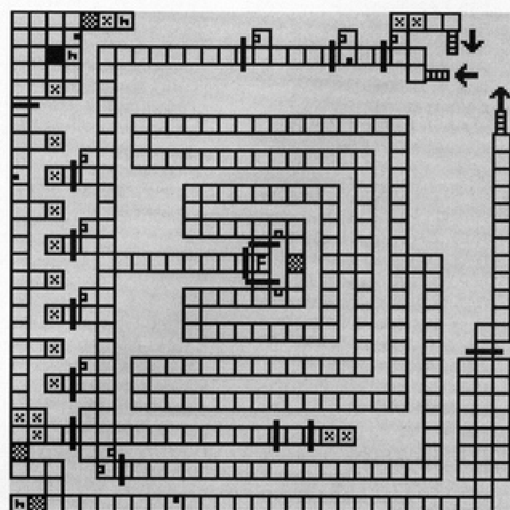
LA PAGINA DELL'AVVENTURA







LA PAGINA DELL'AVVENTURA

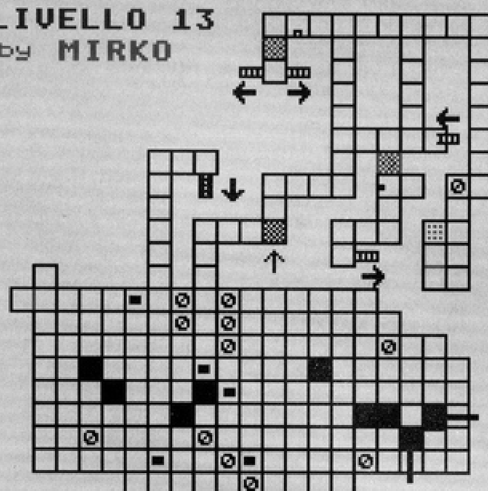


DUNGEON MASTER
LIVELLO 12
by MIRKO

QUESTO LIVELLO E'IN REALTA' TRA IL 6^ E IL 7^ LIVELLO MA PER LOGICA VIENE COME IL 12^.

F = FIRESTAFF
ь = chiave
ᵕⁿ = serratura
• = pulsante
x = cibo,oggetti

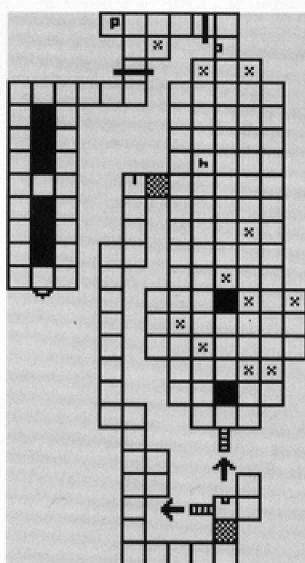
DUNGEON MASTER
LIVELLO 13
by MIRKO



IN QUESTO LIVELLO SI RISOLVE DUNGEON MASTER

USARE LA FIRESTAFF CON LA POWER GEM PER INGABBIARE(FLUXCAGE) LORD CHAOS.
COLPIRE LORD CHAOS CON L'OPZIONE FUSIONE(FUSE) DELLA FIRESTAFF.

ⁿ= serratura
Ø=fuoco fatuo
■=botola
x=oggetti utili
•=pulsante
↑=il muro indicato dalla freccia si chiude appena si prende la POWER GEM.



DUNGEON MASTER
LIVELLO 14
by MIRKO

ATTENZIONE AL GROSSO DRAGO DI GUARDIA ALLA POWER GEM.

PER LIBERARE LA POWER GEM USARE LO ZOKATHRA SPRLL.

P = POWER GEM
ь = chiave
ᵕ ı = serratura
x = cibo,oggetti
ı = leva
ᵕ = VI altair of rebirth

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Police Quest (Sierra)

All'inizio del gioco vi trovate nell'atrio della stazione di polizia: prendete le chiavi della vostra gazzella dell'apposita bacheca e prendete anche il trasmettitore radio dal tavolo: andate nello spogliatoio, aprite il vostro armadietto (è l'ultimo in basso a destra) e prendete la pistola (e con essa le manette), il caricatore e la valigetta; quest'ultima apritela e recuperate gli oggetti in essa contenuti; caricate la pistola. Evitando di essere l'ultimo ad uscire dallo spogliatoio, andate nella sala assemblee e, mentre aspettate, prendete il giornale e dategli un'occhiata. Quando il "briefing", vi viene annunciato, dirigetevi al vostro posto (è il posto di sinitra del primo tavolo in alto a destra); ascoltate ciò che vi dice il capo e possibilmente prendetene nota. Terminato il "briefing", andate a leggere il messaggio che si trova nella vostra cassetta a destra. Dirigetevi nel parcheggio e andate verso la gazzella situata in basso a sinistra ; fateci un giro attorno come è di prassi ed entrateci; esaminando l'interno potrete trovare il bastone da difesa (che vi sarà utile più avanti nel gioco). Fate un giro in macchina andando ad ovest fino a quando la radio non vi dirà di racarvi nel luogo dove è accaduto un incidente; durante il tragitto rispondete alla radio. Arrivati al posto, scendete dalla gazzella e avvicinatevi alla macchina schiantata per esaminare il corpo del conducente e il finestrino; dopo aver dedotto che il tizio è stato accoppato da un colpo d'arma da fuoco, comunicatelo alla radio. Recatevi quindi dai testimoni, poichè tra di essi vi è un giovane che ha assistito all'accaduto; interrogatelo (QUESTION MAN due volte) e prendete nota di ciò che vi dice; comunicate ancora con la radio ed aspettate l'arrivo del capo con un uomo della squadra omicidi; una volta giunti i rinforzi, tornate agli affari vostri. Fate un giretto fino a quando non vi arriverà una chiamata di Steve che vi rammenta la pausa per il caffè; rispondete per radio e recatevi al locale di Carol (prima di entrare, ricordate di chiudere la macchina, altrimanti va la fregano). Entrate, andate a sedervi al tavolo con Steve e parlate con lui; ordinate un buon caffè caldo e bevetevelo. Il telefono squillerà, Carol risponderà vi dirà di prendere il ricevitore; parlate quindi con il detective Hamilton che vi riferirà a proposito dei risultati parziali dell'indagine sull'auto impastata contro il muro (annotate ciò che vi serve); tornate al lavoro. Facendo un altro giretto, vicino all'autostrada, vi troverete a che fare con una macchina rossa un po' spericolata; ingranate la quarta e procedete all'inseguimento. Una volta fermata la macchina sospetta, segnalate la targa per radio e scendete dalla vostra gazzella; racatevi dalla guidatrice ed esaminatela......però, gran pezzo di figliola! Non cedete però alle sue moine e non scrivete porcate....tanto quella tipa non ci sta, perchè è la moglie del capo ispettore della polizia. Guardatele la licenza di guida, scrivetegli una bella multa, ridatele la licenza di guida, fatele firmare la multa e dategliela; non curatevi quindi degli insulti che vi rivolge e tornate al lavoro. Dopo aver gironzolato un po', vi arriverà una chiamata per radio che vi dirà di recatvi al locale di Carol; fatelo immediatamente. Entrate nel bar e chiedete a Carol che problemi abbia: problemi di parcheggio e voi dovete convincere i selvaggi motociclisti a spostare i propri bolidi. Uscite dal locale, date un calcio alle moto andandogli addosso e recatevi nel bar attiguo. Da Wino Willy's vi si avvicinerà il capo della gang: ditegli garbatamente di spostare le moto (MOVE BIKE); lui tenterà di aggredirvi ma, usando il bastone da difesa (scrivete velocemente USE STICK), riuscirete a fargli cambiare idea e a far fuggire tutta la gang. Vi troverete a parlare con Mary, una vostra vecchia amica molto estroversa (EHM!!!), che vi po' essere di grande aiuto; chiedetele delle informazioni (INFORMATION) e annotate ciò che vi dice. Gironzolando un po' a sud troverete una macchina viola che procede zigzagando... evidentemente il guidatore deve aver alzato un po' troppo il gomito.....; inseguitelo fino a quando accosta e scendete dalla macchina; segnalate per radio la targa e avvicinatevi alla vettura. Fate scendere il gonducente (GO), chiedetegli la licenza di guida e annusategli l'alito (SMELL); eseguite la prova dell'ubriachezza (ADMISTER FST), ditegli i diritti costituzionali (SAY RIGHTS), ammanettatelo (CUFF MAN), rifiutando di ammanttarlo sul davanti, e portatelo alla gazzella (ARREST MAN), facendolo sedere sul sedile posteriore; prima si andare via, segnalate per radio la macchina parcheggiata. Recatevi quindi alla prigione,lasciate la vostra pistola nell'armadietto, premete il bottone ed entrate: il cerceriere vi chiederà l'accusa del prigioniero; rispondete DUI (DRIVE UNDER INFLUENCE= Guida in stato di ubriachezza). Levategli le manette e accompagnatelo alla cella. Prima di uscire dalla prigione incontrerete Laura, che vi porta la notizia di un posto libero nella sezione narcotici, consigliandovi di prendere l'occasione al volo; quando Laura sarà uscita, il carceriere vi dirà di recarvi subito alla stazione di polizia. Recuperate la vostra pistola e dirigetevi appunto alla stazione di polizia; lasciate il bastone da difesa nella macchina ed entrate. Recatevi al banco dei "MEMO" (lo vedete appena entrati) e fate la vostra richiesta di trasferimento (WRITE MEMO; SUBMIT MEMO). Subito dopo andate nell'ufficio del capo, dove troverete uno scherzo assai esilarante. Uscendo dall'ufficio incontrerete due colleghi che vi inviteranno ad una festa in onore di Jack, un altro vostro collega; lasciate quindi le chiavi della gazzella e la radio ai loro posti e andate nello spogliatoio a cambiarvi (CHANGE 2 volte); dall'armadietto prendete anche le chiavi della vostra corvette; recatevi al parcheggio.
Una volta entrati in macchina, esaminatela per trovare il vostro portafoglio. Recatevi quindi al Blue Room, andandovi a sedere nel posto libero che c'è a destra, e seguite gli eventi della festa; quando un vostro collega vi rammenterà di aver fatto cambio di turno con lui una settimana prima, correte subito alla stazione di polizia.
Lì andate a combiarvi nello spogliatoio (CHANGE 2 volte) e prndete la pistola e il caricatore dell'armadietto; nell'atrio recuperate le chiavi della gazzella e la radio e correte nella sala assemblee; assistite al nuovo "BRIEFING" annotando i particolari più interessanti; esaminate la vostra cassetta per trovare un importante messaggio; tornate poi in strada con la vostra vettura. Gironzolando ad ovest, troverete una macchina dalla targa sospetta (è quella coinvolta nell'omicidio): ingranate la quarta e procedete all'inseguimento.
Una volta fermati, uscite dalla mappa (F4) e chiamate 2 volte la radio per chiedere rinforzi. Poco dopo arriverà un vostro collega che, piazzandosi sul lato destro della vettura sospetta, vi coprirà le spalle. E' il momento di agire: aprite la portiera (OPEN DOOR), scendete dalla macchina (F4), puntate l'arma (F8), urlate al malvivente di scendere dalla macchina (GO), fategli alzare le mani (velocemente RAISE HANDS), fatelo sdraiare per terra (LAY DOWN), riponete l'arma, (F8), avvicinatevi e ammanettatelo (CUFF MAN); ditegli i propri diritti (SAY RIGHTS) e perquisitelo (SEARCH MAN): troverete una pistola fatelo alzare (STAND UP) e portatelo alla macchina. Esaminate la pistola e datela quindi al vostro collega; avvicinatevi alla macchina del malvivente ed esaminatela; aprite il baule (OPEN TRUNK) e prendete i sacchetti; esaminate poi il cruscotto (COMPARTMENT), dove troverete due strane patenti e un interessante notes; esaminate il tutto, non portate via niente e chiudete la macchina; tornate alla gazzella e recatevi in prigione. Una volta là, depositata la pistola nell'apposita cassetta, premete il pulsante per entrare:; alla domanda del carceriere a proposito dell'accusa del prigioniero, rispondete GUN (oppure DRUG CAR, è lo stesso).

MS-DOS

HARDBALL 3

ACCOLADE

PREZZO: L. N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA, VGA 256 COLORI
SONORO: ROLAND, ADLIB, SOUNDBLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE, JOYSTICK

GRAFICA:
94%

SONORO:
89%

GIOCABILITA':
92%

VAL. GLOBALE:
91,7%

Non capite un fico secco di Baseball, innings, strike, ball et simila? Allora girate subito pagina e cambiate articolo (non vendiamo videocassette!). Se invece tali argomenti risvegliano in voi istinti agonistici e di competizione, rompete subito il salvadanaio e correte ad acquistare Hardball 3.
N.B. Per raggiungere i massimi risultati sono consigliati una Soundblaster, una CPU 386 ad almeno 25 Mhz, ed una Vga: in Ega il gioco perde molto del suo fascino e senza sound card ne perde ancora una consistente fetta!!! Sto' Cantisani sta rompendo con il 386, 486 e 586!



Dopo aver pubblicato il grandioso Mike Ditka Ultimate Football, la Accolade ci propone un'ulteriore simulazione di uno degli sport più popolari degli States. Si tratta ovviamente del Baseball, disciplina che qui da noi non ha ottenuto il successo spettante ad un gioco così esaltante ed avvincente.
Dopo una presentazione eccellente, con tanto di musica ritmata (avete presente un Peugeot 205 che passando fa: TUZ TUZ TUZ!?!?) ci si ritrova davanti alla schermata principale, che assomiglia in tutto e per tutto a quella del già citato titolo made by Accolade.
Avremo la possibilità di fare pratica, allenando i nostri giocatori con una serie infinita di lanci, per raggiungere prestazioni da far invidia a Cabrini... tanto per fare un nome che non centra nulla.
Oppure ci potremo esibire in una partita amichevole, fino all'ultima palla (ehm!!!), contro una delle circa quaranta squadre ricreate alla

Lineup		AVG	B	HR	SB
CF	ABShaterian	.261	S	8	20
LF	Rosler	.277	R	2	15
DH	Ridgway	.255	L	10	2
RF	Parayno	.236	L	16	18
2B	Lythcoth	.217	R	5	17
3B	La Rocca	.265	R	1	4
C	Helton	.251	L	3	2
1B	Greer	.210	R	5	4
SS	Giles	.216	S	1	3

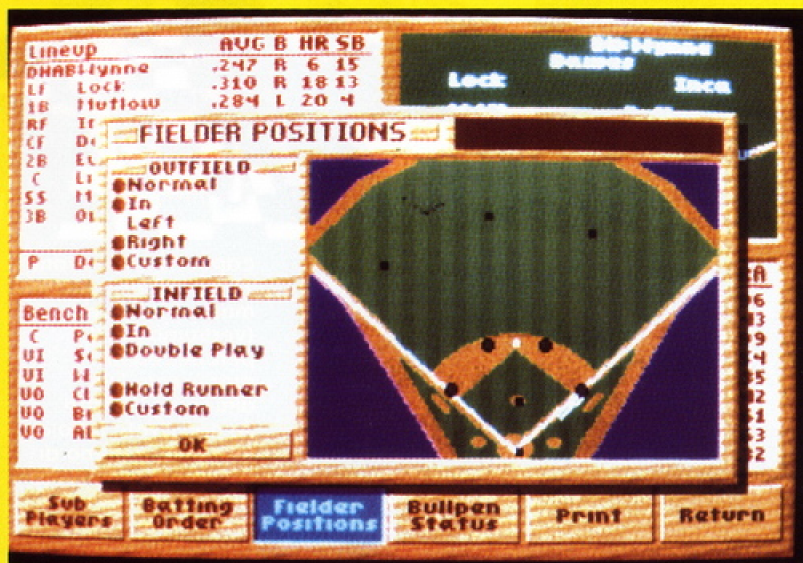
		T	W	L	S	ERA
P	Karne	R	13	8	0	3.07

Bench		AVG	B	HR	SB
C	Davila	.277	R	13	1
UI	Childers	.225	R	2	6
UI	Cabrera	.257	R	3	0
UO	Lord	.251	L	6	3
UO	Bradford	.234	R	5	1
UO	Sullivan	.189	L	4	3

Bullpen		T	W	L	S	ERA
P	Fanning	R	13	10	0	3.42
P	Peers	R	12	12	0	4.08
P	Miraglia	R	9	12	0	5.68
P	Eydelsteyn	L	0	1	0	2.45
P	Combs	R	8	4	3	3.44
P	Arens	L	6	3	1	4.45
P	Enos	R	3	9	2	4.96
P	Silvers	R	9	14	1	3.87
P	Chance	R	4	4	33	2.90

Sub Players — Batting Order — Print — Return

perfezione dal programma.
Infine sarà possibile partecipare al classico campionato, disputando tutte le partite o optando per una stagione media o corta, caratterizzata da un minore numero di incontri.
Ogni formazione potrà essere esaminata fin nei minimi dettagli, incluse tutte le abilità dei giocatori (una decina per ognuno!!!) e la loro disposizione sul terreno di gioco.
Una volta settati tutti i parametri, si passa sul campo vero e proprio: una specie di rombo con una base su ognuno dei quattro spigoli.
Su una di esse ci sarete voi, battitore, e riceverete una serie di palle ad un centinaio di Km/h dal lanciatore avversario (attenti agli zebedei!!!).
Il vostro scopo è colpire la palla, mandarla più lontano possibile e, mentre i vostri antagonisti saranno impegnati al recupero di questa, dovrete muovervi con i vostri uomini intorno al campo, completando il maggior numero di basi.
Ogni volta che farete quattro basi guadagnerete un punto.
Quando tre dei vostri lanciatori saranno stati eliminati (ad esempio con tre strike, che si hanno quando il lanciatore "trafigge" il battitore) i ruoli si invertiranno e sarete voi a dover difendere il risultato (tratto dal manuale "Come giocare a Baseball" di Alessandro Cantisani - edizioni "Poche" srl!).
Queste, sommariamente, sono le regole del game; ne esistono molte altre un pò complesse, ma che con un po' di pratica diverranno subito ovvie e scontate.
Globalmente Hardball 3 è un grande gioco sportivo, adatto a tutti, anche a chi non sa come sia una pallina da Baseball (ignoranti, sono quelle ovali con le estremità appuntite ... o no? Boh!), racchiude in sè tutto lo spirito di ciò che simula e lo combina con una giocabilità che và ben oltre i limiti intrinsechi dei nostri amati computer: infatti vi capiterà molto spesso di ritrovarvi a gridare contro quel vostro giocatore che ha corso al momento sbagliato, o contro l'arbitro che ha sbagliato a giudicare un'azione: tutto contribuirà a ricreare un'atmosfera da stadio in casa vostra, a danno di vostra madre che vi bersaglierà con imprecazioni a non finire.
Nota finale va alle opzioni: tanto per dirvene alcune si possono citare lo "switch-amento" (interrotture del mento) delle tre componenti audio (musica, effetti, parlato), il controllo e la messa a punto del vostro amato joy che fa i capricci, la scelta della visuale, delle zoomate e dello stadio di gioco, nonchè il livello di difficoltà stabilito da una dozzina di opzioni che influiscono sulla difficoltà del gameplay. Vi sembra poco? Allora aggiungete pure un'editor di logo (ossia gli emblemi delle squadre) che vi lascierà la libertà di stampare sulle magliette i vostri simboli preferiti e di personalizzare al massimo il vostro team.



MS-DOS

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

INFOCOM

USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER, ROLAND, AD LIB
MEMORIA: 640K
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA:
90%

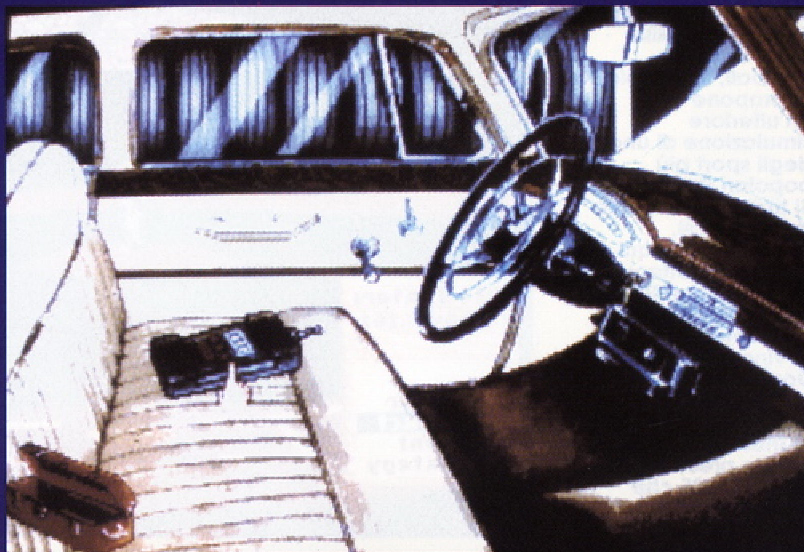
SONORO:
100%

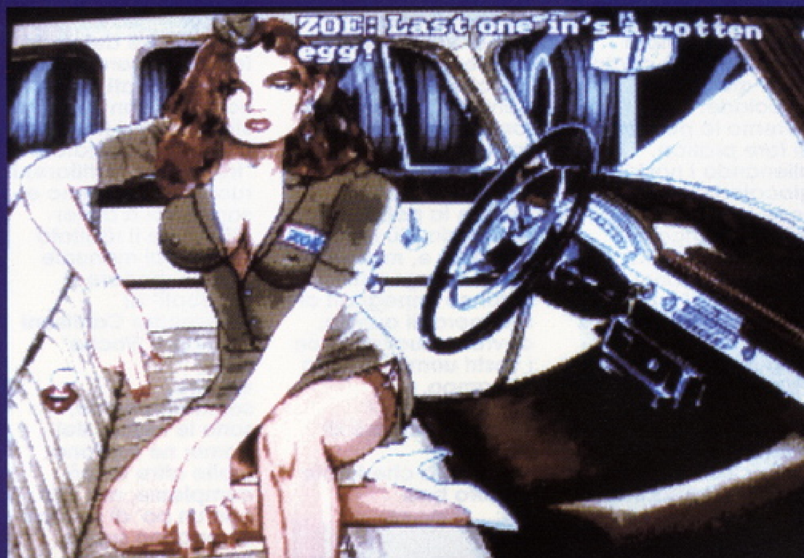
GIOCABILITA':
95%

VAL.GLOBALE:
95%

VG &CW YEP!

La INFOCOM con questa nuova avventura ha segnato un altro punto nel suo già ricco carniere. Grafica e sonoro fanno di LEATHER GOODESSES OF PHOBOS 2 una delle più belle avventure in commercio in questo momento. Peccato che (ha detta degli esperti) sia troppo facile. Sembra che il nostro genio l'abbia risolta in due pomeriggi! Boh... come abbia fatto non si sa.











Prima di iniziare a parlare di questa nuova avventura della INFOCOM è meglio chiarire subito il tipo di hardware che deve possedere il potenziale acquirente, un computer dalle caratteristiche medio alte, ovvero: hard disk di media capacità (occorrono 15 mega) una scheda musicale o due (vedremo poi il perché) ed un processore 386 almeno a 25 Mhz! Se non avete tutto ciò fate pure a meno di leggere il resto della recensione, perché non potete permettervi questo nuovo lavoro INFOCOM! E ce ne dispiace molto, vista l'alta qualità del prodotto. Torniamo comunque alla nostra storia. Quanti di voi possono affermare o negare che nello spazio profondo esistano delle piante carnivore che sbranano gli uomini? O che ci siano dei pirati che assaltano le navi spaziali che solcano le vie che separano i numerosi pianeti? Sicuramente nessuno, al limite qualcuno potrà aver sorriso leggendo





certe affermazioni.
A parte ciò vi comunico che vi trovate nel Nevada, dove potete scegliere il personaggio che volete impersonare fra Lydia (una stupenda ragazza), Zeke (annotazione per le femminucce: è un gran bel fusto) e un alieno, un certo Barth, che è il più saggio della compagnia.
Una notte cade una meteorite vicino al centro ATOM CITY, nel Nevada per l'appunto. Qui lavora un certo professor Sandler che ne sa una più del diavolo sugli alieni e su un paio di pianeti che sta studiando da tempo:

- Phobos, dove gli uomini sono sottomessi alle donne, che li usano soprattutto per i loro intrallazzi amorosi (attenti a non guardare troppo attraverso le lenti del telescopio)
- Planet X, uno strano pianeta, probabilmente molto evoluto, di cui all'inizio del gioco non si hanno troppe notizie.

Con lo svolgersi dell'azione dovrete spostarvi nelle varie zone della città, cercare di raccogliere tutti gli elementi utili per portare avanti questa storia, che prenderà ben presto vita all'interno dei chip del PC. Durante il vostro peregrinare, se dimostrerete di saperci fare con le donne, potrete fare degli incontri assai piacevoli... alcune volte questi incontri potranno anche avere uno sfondo spiccatamente erotico.... in pratica se non l'avete ancora capito alcune ragazze ci stanno... eccome se ci stanno!!!!!
Sull'avventura non vi voglio dire altro, anche perché sulle pagine di questo numero troverete la sua soluzione.
Voglio invece parlarvi del hardware necessario, o per lo meno consigliabile. Parliamo subito delle schede musicali: se possedete la Roland o la Ad Lib potrete ascoltare solo la musica, se invece avete due schede musicali ad esempio una Ad Lib ed una Sound Blaster potrete ascoltare anche il parlato, tutti dialoghi digitalizzati in modo eccellente.
Altra cosa da tenere bene presente è che il programma è contenuto su 17 dischi da 720K, sì non avete letto male, sono proprio 17 ed occorrono almeno 15 mega liberi sul disco fisso.
Per quanto riguarda la grafica è la solita VGA 320X200 a 256 colori. La giocabilità è elevata, paragonabile alle avventure Sierra, in pratica fate tutto con il solo mouse.
Come avrete capito la storia ha anche uno sfondo leggermente erotico... quindi cari papà vedete un po' voi se sia il caso o meno di farla arrivare nelle mani dei vostri figli (che alcune volte ne sanno molto più di voi su questa materia!!!).





MS-DOS

DARK QUEEN OF KRYNN

SSI

PREZZO: L. N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA, VGA 256 COLORI
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
MEMORIA: 640K
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE

GRAFICA:
91%

SONORO:
92%

GIOCABILITA':
78%

VAL. GLOBALE:
87%





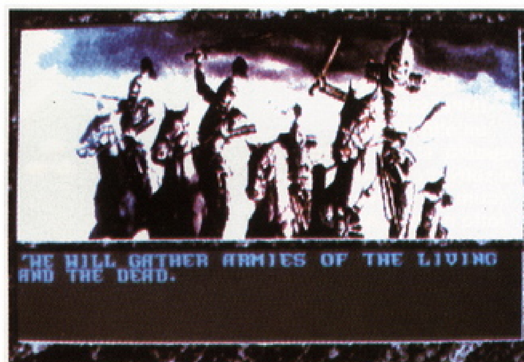
E' sempre la solita storia: come dobbiamo dirlo alla SSI di cambiare l'impostazione dei suoi prodotti??? In arabo, con raccomandata bollata dal salumiere, oppure con un traghetto di buoi accompagnati da un pony???
A parte gli scherzi, siamo giunti davvero al punto che il senso di Deja-vu traspira anche guardando la sola confezione fuori dalla vetrina ove è esposto il gioco.
I cambiamenti non esistono e restringono così il prodotto agli aficionados o ai neo-utenti PC.

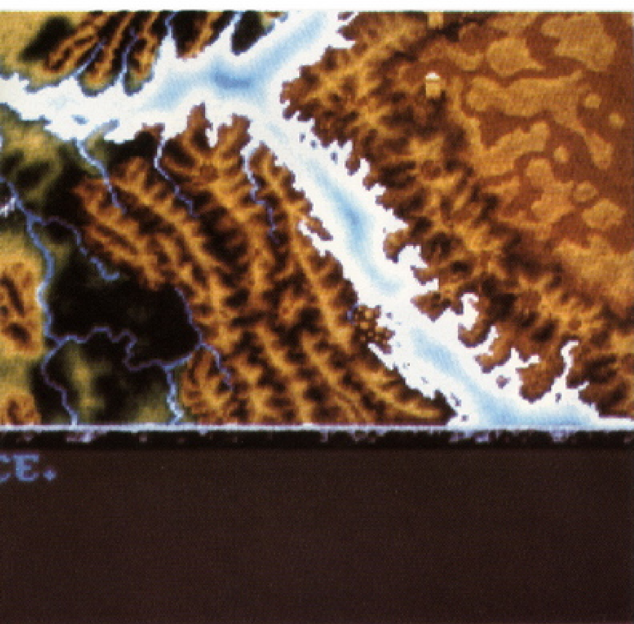
No, non è possibile. Dopo ben otto, dico otto, titoli basati su Advanced Dungeons & Dragons, la SSI ha il coraggio di propinarci l'ennesimo programma che sfrutta quella odiata interfaccia utente che ha fatto dannare non pochi amanti del gioco di ruolo per la sua ridicola scomodità.
E' una cosa incredibile, non era mai capitato nella storia dell'intrattenimento computerizzato che una software house producesse nove giochi strutturalmente identici tra loro, se non fosse per la trama diversa (ci mancherebbe anche questo!!!).
E invece eccoci qua: Dark Queen of Krynn è il seguito ufficiale di Death Knights of Krynn, che fa parte della serie Dragonlance (le altre due sono la ormai completata saga dei Forgotten Realms e l'appena iniziata avventura nelle Savage Frontier) e che ci porta nel mondo di Ansalon alle prese con la solita, scontatissima, orda di malvagità che ha invaso il mondo.
Questa volta il nostro avversario sarà nientemeno che la potentissima e spietata regina di Krynn (che tra parentesi non è niente male a vederla ...) che si è messa in testa di invadere il mondo e spazzar via tutto ciò che si frapporrà tra lei e il suo obiettivo.
Come al solito noi e la nostra banda di avventurieri avremo il compito di riportare la pace, sconfiggendo schiere infinite di entità diaboliche e superando gli interminabili trabocchetti che ci sbarreranno la strada.
Dunque, il nostro party di eroi, scelti tra una folta schiera di valorosi, è composto da sei membri, diversificati dall'appartenenza a diverse classi e a diverse razze.
Troveremo così l'elfo mago, l'orco guerriero, lo gnomo prete o l'umano paladino.
Ognuno di essi possiede diversi attributi tra i quali Forza, Destrezza, Classe Armatura, nonchè Costituzione e carisma.
Una volta lasciata l'osteria che ci ospita all'inizio del gioco, ci ritroveremo nella città di Palanthas e il nostro primo impegno sarà quello di incontrare il generale Laurana, che ci illustrerà le direttive da seguire per riportare la serenità nel mondo di Ansalon.
Da qui in poi dovremo cavarcela da soli: nel contempo dovremo salvare la pelle e cercare di sconfiggere una volta per tutte il male e possibilmente, annientare la Queen of Krynn.
Lasciamo adesso perdere lo svolgersi degli eventi e vediamo la realizzazione tecnica: l'impostazione grafica si avvale di tre finestre (ndr: dall'inglese uindovs) di cui una è la rappresentazione pseudo-3D dell'ambiente in cui ci troviamo, una contiene un display riassuntivo delle condizioni dei nostri characters e l'ultima



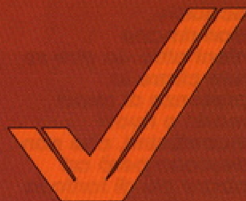


ospita il testo.
Quando dovremo impegnarci nei combattimenti la visuale cambierà e ci mostrerà il terreno dello scontro a volo d'uccello, permettendo uno svolgimento tattico e strategico delle battaglie.
Queste ultime parole rappresentano un difetto che affligge molti giochi di ruolo dell'ultima generazione, ossia l'impossibilità di eseguire velocemente le battaglie meno impegnative.
Infatti, è abbastanza irritante condurre manualmente uno scontro con una cinquantina di Kobolds avendo personaggi del 20° livello.
Fate conto che la SSI circa sei-sette anni fa, ai tempi del mitico C64, realizzò dei prodotti tecnicamente insulsi, ma con un elevato grado di giocabilità. Non so chi di voi si ricorda di Eternal Dagger: ebbene, in quell'RPG con grafica monocromatica era presente l'opzione Quick Combat, perchè allora non inserire questa anche nei moderni e sofisticati giochi???
La grafica è realizzata egregiamente, sfruttando appieno la VGA e i suoi 256 colori per offrirci delle immagini semi statiche di sicuro impatto (boom!).
Il sonoro è altrettanto valido e usa le eventuali schede audio per riprodurre delle colonne sonore sofisticate e degli effetti sonori che ci ripagano dei soldini spesi per il loro acquisto.
Non rimane nient'altro da dire se non citare la presenza di nuovi mostri e nuovi incantesimi, che non riescono però ad alzare più di tanto la voce "Giocabilità".
Tutto sommato, quindi, Dark Queen of Krynn è un discreto RPG che rispetto ai predecessori presenta poche innovazioni.
Se comunque non siete ancora stufi del modo in cui la SSI realizza i suoi prodotti questo game fa proprio per voi: non fatevelo scappare (un po' difficile: non ho mai visto una confezione di un videogame correre via, comunque non si può mai sapere!!!).







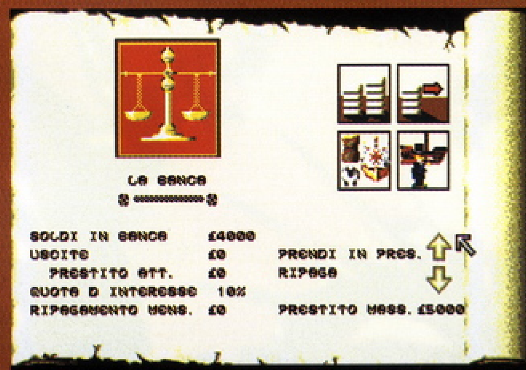


DISCOVERY
IMPRESSIONS

USCITA: ADESSO
GRAFICA:
85%
SONORO:
80%
GIOCABILITA':
90%
VAL. GLOBALE:
85%



Dopo UNCHARTED WATERS della KOEI, anche la IMPRESSIONS si cimenta con una simulazione che ha come sfondo la scoperta di nuovi mondi. Si vede proprio che è l'anniversario della scoperta dell'America da parte di Colombo.... ed anche le case di software si stanno cimentando nelle Colombiadi. Un anniversario che sta portando le software house a creare game fin troppo simili fra di loro, se va avanti così ci ritroveremo fra le mani una miriade di game di questo tipo. Non è comunque il caso della IMPRESSIONS che ha fatto un gioco completamente differente da quello della KOEI. Anche in questo caso la grafica utilizzata prende spunto dai vecchi game IMPRESSIONS vedi MERCHANT COLONY e family... I soliti omini che si muovono sulla mappa eseguendo gli ordini impartiti. Questi gruppi di pionieri sono in grado di compiere una miriade di azioni differenti: dalla costruzione di un nuovo insediamento, al disboscamento di una vasta area di terreno, alla creazione di miniere, al loro sfruttamento. Lo scopo di queste colonie logicamente, è quello di produrre denaro e beni da riportare in patria, conseguendo così un lauto guadagno. Con i denari accumulati potrete potenziare la flotta e creare un esercito numeroso e potente per difendervi dagli attacchi dei nemici. E sì... infatti anche gli altri stati europei hanno avuto la vostra stessa idea: colonizzare il nuovo mondo per trarne dei grossi profitti.... come si sa l'oro fa gola a tutti!!! A complicare la situazione concorrono anche i pirati, che con le loro navi cercheranno di affondare le vostre imbarcazioni, cariche di oro e di mercanzia pregiata. Per limitare i danni dovrete creare una marina militare in grado di proteggere i





Con DISCOVERY la IMPRESSIONS fa un'altro salto di qualità. Questa casa di software in passato (come vi avevo già fatto notare) non ci aveva entusiasmato particolarmente: i suoi soldatini ci sembravano particolarmente noiosi (ed anche un po' ridicoli), ora invece con questo gioco, ma anche con SAMURAI (di cui abbiamo parlato tempo fa), ci ha impressionato favorevolmente.

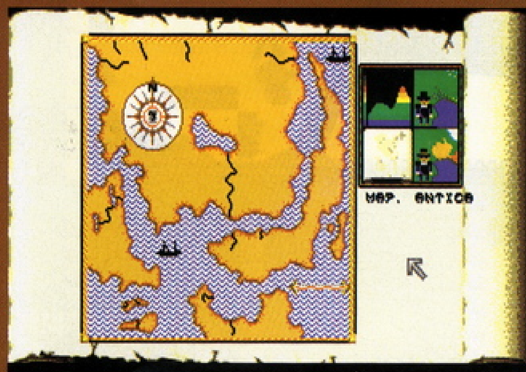


convogli e di affondare le navi corsare.
All'inizio del gioco avete un certo capitale, che dovrete investire per comperare delle navi che all'inizio vi serviranno solo per esplorare le nuove terre che dovranno poi essere colonizzate.
Per riuscire nell'impresa finale: quella di riempire le casse dello stato e di conseguenza anche le vostre, dovrete essere particolarmente abili nel destreggiarvi fra gli attacchi delle tribù locali e quelli dei proprietari delle colonie confinanti con la vostra.... genti che non vedono di buon occhio il vostro potere che sta aumentando in maniera preoccupante. Cercheranno di distruggervi, diminuendo la vostra sfera di influenza e costringendovi ad elemosinare dei prestiti dal re e dalle banche (che in cambio vorranno dei cospicui interessi).
La grafica, come già detto, è assai simile a quella di altri giochi della IMPRESSIONS, qui però per migliorare il risultato finale sono state aggiunte delle schermate che spiegano l'avvenimento che avete appena vissuto o che state per intraprendere. Queste immagini sono ben fatte e migliorano l'aspetto totale del programma, che risulta più piacevole dei vecchi prodotti dell'IMPRESSIONS.





La giocabilità è elevata, con il mouse si effettuano le varie scelte che andranno poi a determinare l'esito finale dell'avventura. E non crediate che la vittoria sia scontata, il computer gioca molto bene e vi darà non poco filo da torcere.
DISCOVERY è la classica simulazione militare-finanziaria, dove potete scegliere fra sei mondi diversi, avrete a disposizione otto tipi di navi e potrete contare sull'ausilio di svariate mappe antiche.
Sullo schermo vedrete, col procedere dell'esplorazione, formarsi il nuovo mondo, che prenderà vita sotto i vostri occhi.









CARTOON COLLECTION

CODEMASTERS

USCITA: N.P.
VAL. GLOBALE:
83%

Se tornate a casa stanchi o non avete voglia di impegnarvi in un complicato RPG, provate il nuovo Cartoon Collection, che vi darà la possibilità di scegliere fra cinque games della Codemasters e qui raccolti per l'appunto (punto). Certo che potevano anche inserire un bel Shoot'em up per riassumere un po' tutti i generi (e le suocere?). Nel complesso abbiamo un'accettabile grafica spiritosa e un mediocre sonoro. A voi la scelta!





Questa volta la Codemasters ha immesso sul mercato (del giovedì nella piazza principale) una nuova lavatrice con forno a microonde. Shopping a parte, ci troviamo alle prese con la classica compilation estiva. Infatti Cartoon Collection racchiude ben cinque tra i game più famosi di questa Software House.
All'interno della scatola troviamo (Boeri, Mon Cheri, Kinder ecc..) ben cinque (ma va) poster, due dischi e le immancabili istruzioni.
Immergiamoci allora in questi gameini (occhio che l'acqua è alta). Che ne dite se iniziamo con la dicitura dei titoli: Treasure Island Dizzy, CJ's and Objects, Slightly Magic, Spike in Transylvania e Seymour Goes to Hollywood.
Ma andiamo per ordine: Slightly Magic. Già dal nome Seymour Goes to Hollywood deduciamo che il simpatico protagonista Spike è alle prese in un dungeons ambientato nel famoso castello di Transilvania (ndr.: se non lo avete ancora capito, colui che scrive é letteralmente fuso!!!).
Lo scopo in poche parole è quello di liberare tutti i suoi amici imprigionati dal malefico Conte. Spike è un simpatico vichingo giunto dal lontano mare del Sud, per ovvi motivi sopracitati.
L'avventura ha inizio in una stanza stile Baia di montagna (il gusto ci guadagna). Abbiamo a disposizione una barra di energia (mars!) che indica quando il poveretto è in fin di vita, naturalmente raccogliendo gli appositi bonus possiamo recuperarne una parte (con 30 bonus riceverete a casa la pratica Pirofila di Cantisani). Dove eravamo rimasti?? Ah sì, dopo aver grattugiato il formaggio infornare il tutto nel proprio Amiga a circa 130 °C, attendere un quarto d'ora quindi buttare il tutto in pattumiera. Scherzi a parte la Vanna Marchi offre a sole 100 mila lire due vasetti di crema al topo morto, a richiesta quella di lucertola in cancrena. Gli oggetti trovati per strada vengono raccolti e archiviati nell'inventario, ad esempio le chiavi servono per aprire le celle e liberare gli amici. Topi (non morti ma vivi), fantasmi, pipistrelli, vanno evitati. Vi sarà anche utile parlare con gli abitanti del villaggio, il resto scopritelo da voi.
Per quanto riguarda Slightly Magic possiamo dire che il nostro maghetto alle prese nel solito castello questa volta dovrà liberare la stupenda principessa Croak. Ad ostacolarlo è il perfido drago nonché padrone di casa. Per poter muoversi nelle varie stanze dovrete impadronirvi dei giusti oggetti che vi







permetteranno, una volta scelti adeguatamente, di poter aggirare l'ostacolo dinanzi a voi. Per una miglior riuscita del game conviene ascoltare le richieste dei vostri nemici.
Usciamo dai castelli incantati per trasferirci su di un isola sperduta, la Treasure Island, dove il nostro caro amico Dizzy, caduto dalla nave del capitano Long John Silver, naufraga. Dal detto chi fa da sé fa per tre, Dizzy cerca in tutti i modi di tornare a casa ma, scoprendo che in quest'isola sono racchiusi innumerevoli tesori e accecato dalla lussuria, intraprende una spedizione per perlustrare da cima a fondo l'isola. Vostro compito sarà quello di aiutarlo nell'impresa evitando naturalmente insetti e trappole in due modi diversi: o recuperando trenta pezzi d'oro oppure tralasciare tutto e ritrovare solamente la strada di casa (uscita CasalPusterlengo terzo semaforo a sinistra dopo la pizzeria di Cantisani specialità 486 33Mhz ai funghi).
Avete presente Mazinga Zeta (come Livorno)? No??!!? beh, non importa, tanto io gioco con Canti (no grazie, preferisco ballare!). Allora vi ricordate di New Zealand Story? Ecco CJ's Elephant Antics un omonimo e simpatico Remix (di Giorgio Prezioso su LP-MC-CD e VG&CW). Lo spensierato elefantino (per gli amici DUMBO) è prigioniero in una gabbia con destinazione uno Zoo in Inghilterra, ma approfittando di una turbolenza riesce a paracadutarsi con un ombrello in territorio francese. Da qui Dumbo vi chiede il vostro consueto aiuto per poter tornare nella sua amata Africa, dovendo affrontare mille insidie celate nel suo cammino. Avrete a disposizione delle bombe che raccoglierete nel tragitto e un infinità di noccioline da sputare a chiunque. (Se vi dovesse avanzare una bomba fatemela pervenire, avrei un 486 sotto mano che...).
Dulcis in fundo, troviamo Seymour che va a Hollywood con l'intenzione di diventare una stella del cinema, scavalcando Frankenstein (con una bella scala), King Kong (con una gru) ecc...
Indovinate cosa dovrete fare? Tutti in coro! (Pasta del Capitanooo!!!) Aiutarlo nell'impresa. Seymour dovrà scoprire perché le guardie non lo lasciano passare, perché Tarzan ha perso la voce, perché







Carletto ha fatto la pipì nel letto ecc.... Raccogliete tutti gli oggetti, parlate con Pippa la segretaria, aprite tutte le porte e disegnatevi la mappa degli studi.
A voi quindi l'ardua sentenza di decidere chi aiutare per primo, in ogni caso buon divertimento!
Gnecchete





ROBOBOUR
THALAMUS

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
96 %
SONORO:
90 %
GIOCABILITA':
81 %
VAL.GLOBALE:
89 %
Q/P= B

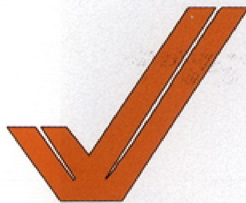
Beh, forse la THALAMUS con questo game ha rivoluzionato il classico concetto di ARCADE, con l'aggiunta di una sezione PUZZLE e una di guida in 3D. Un programma interessante, decisamente vario e ben realizzato, con grafica e musiche very good. Unico neo di Borobodur sta nell'idea di dover ricomincire milioni di volte tutto daccapo.

La Thalamus Europe è lieta di presentarvi (pepperepè, squilli di trombone) Borobodur Planet of Doom, l'ultimo bebè di questa ormai celeberrima Software House.
Questa volta ci troviamo alle prese con un game a dir poco entusiasmante, lo potremo definire un "DRIVE-ARCA-PUZZLE" (cosè una parolaccia?). Drive perché esiste una sezione di guida tridimensionale, Arca é facilmente deducibile (+de), Puzzle perché un'altra fase di gioco é costituita da un'immagine che il computer vi scomporrà in ben 16 blocchi.
In questa fase, il vostro compito è di riordinare questa figura nel limite di tempo stabilito, spostando per righe orizzontali e verticali quattro di questi mattoncini.
Completata questa sezione ve ne sarà posta un'altra dove, sempre nel limite di tempo prescritto (dal medico), vi sarà chiesto di ricomporre una super arma il B.O.D. che vi servirà per uccidere il guardiano, altrimenti ve lo lavorerete con l'armetta a vostra disposizione.
Ma veniamo al gioco vero e proprio: l'arcade. L'agente speciale Johnson (s Baby) approdato sul pianeta dovrà scovare il Dottor Ravogna (per gli amici Genio Pazzo) scappato dalla stazione spaziale nel lontano 2128.
Johnson potrà muoversi a sinistra e destra, saltare, inginocchiarsi e sparare. Nel mezzo (di camin di nostra vita) troverete interruttori che se azionati attivano vari marchingegni, come porte, botole ecc. necessari per il proseguimento della caccia.
Le creature che popolano il pianeta sono molte, spaziando dal classico umanoide al piu' schifido e strisciante essere bavoso (e che schifo). Al ben che minimo contatto con uno di questi .... si ha una diminuzione di energia vitale.
Disseminate qua e là per i livelli, sono presenti delle icone che, se raccolte, possono potenziare la vostra arma. Cinque sono le possibilità a voi date: l'icona P (posta salla vostra macchina indica che state per conseguire la patente B) ovvero POWER ha il solo scopo di restituirvi il livello di energia (e dite poco), l'icona S serve per aumentare la velocità di tiro del vostro EXT, l'icona C sta per cartridge aumenta la potenza di fuoco, l'icona R vi dà la possibilità di aumentare l'area di tiro mentre l'icona (e basta con ste icone) A come Ammo ha l'effetto di riportare al massimo il livello di munizioni.
Quanto più potente è l'arma che state usando, tanto piu' rapidamente scenderà il livello di munizioni.
Ah, dimenticavo, nella sezione di guida fate attenzione a raccogliere le icone (a ridaglie) del carburante, senza le quali potrà giungere la vostra fine prematura.
La grafica è abbastanza curata nei suoi particolari peccato per l'introduzione non molto godibile, in compenso esiste nel game una buona varietà di scenari e l'aggiunta di due fasi di gioco molto originali.
Molto belle le musiche e le animazioni, in complesso un gioco ben riuscito, molto vicino ad alcuni neo usciti quali Jim Power e Fire and Ice.
Solo una nota negativa che incide sulla giocabilità, ovvero il bruttissimo vizio che ha Johnson di riiniziare tutto daccapo quando viene ucciso.









JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

KRISALIS

USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
DISPONOBILE PRESSO: BCS

GRAFICA: **90%**

SONORO: **85%**

GIOCABILITA': **80%**

VAL. GLOBALE: **85%**

Chi di voi conosce JOHN BARNES? Non ditemi nessuno, perché in questo caso fate proprio la figura degli ignoranti! Il signor JOHN BARNES è infatti un famoso giocatore di calcio, ha vinto per ben due volte il titolo di calciatore dell'anno. I programmatori della KRISALIS hanno pensato bene di usare il suo nome e la sua immagine per dare un titolo a questo ennesimo e nuovo gioco di calcio computerizzato. In pratica un nuovo soccer, un ulteriore tentativo di insidiare il primato del mitico KICK OFF. E visto che stiamo parlando del numero uno, iniziamo subito con l'unico grande difetto che abbiamo riscontrato in JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL: è tremendamente veloce, cosa questa che viene propagandata come una grande qualità dalla KRISALIS. I giocatori ed il pallone si muovono a velocità stratosferica, nei chip dell'Amiga e quindi anche sul monitor. Miei cari programmatori siete stati troppo bravi.... Gli avversari sono troppo veloci ed hanno reso la nostra porta simile ad un groviera, facendo la felicità di tutti i topolini di questo mondo. Ma a parte gli scherzi, JOHN BARNES è un gran bel gioco di calcio. Potrete vedere tutte le azioni che normalmente avvengono in uno stadio:

- costruire le vostre barriere difensive
- determinare le traiettorie dei calci di punizione
- eseguire il replay delle azioni più interessanti
- l'arbitro avrà a disposizione sia i cartellini gialli sia quelli rossi
- eseguire tiri ad effetto
- sostituire i giocatori durante la partita tutto proprio come in una vera partita di calcio.

Il pubblico seguirà animatamente le numerose azioni, incitando i propri beniamini.
La giocabilità, che è assai importante per un gioco di questo tipo, dipende dai vostri riflessi, noi in redazione ci siamo trovati abbastanza spiazzati di fronte all'eccessiva velocità dell'avversario. Ciò rende abbastanza difficile mantenere in campo uno schieramento difensivo od offensivo degno di tale nome. Appena vi siete piazzati in una zona del campo, l'avversario è già dalla parte opposta. Forse, l'unico sistema per avere ragione del nemico è quello di mantenere il più a lungo possibile il possesso della palla, così si costringerà il computer a compiere dei falli, anche perché i chip della nostra Amiga sono risultati abbastanza fallosi, al limite dell'espulsione.
Come potete vedere anche dalle foto, il game è disegnato molto bene, gli sprite dei calciatori si muovono fluidamente sul video, senza scatti od effetti sgradevoli di scroll.
Sicuramente è più piacevole giocare contro un avversario umano, anche perché i chip del computer non si arrabbiano quando subiscono dei goal o perdono 3-0 una. Quindi mano al joystick, o meglio ai joystick. In ogni caso allenatevi prima di sfidare qualcuno, potreste evitare di fare delle brutte, anzi pessime figure.
JOHN BARNES è da provare, anche se siete amanti di KICK OFF, questo soccer della KRISALIS potrebbe riservarvi delle piacevoli sorprese.

Scegli i controlli del gioco
F1 Joy a 2 bottoni
F4 Joy a 2 bottoni
F2 Joy ad 1 bottone
F5 Joy ad 1 bottone
F3 Joystick tastiera
F6 Joystick Mouse
F8 Configura joystick mouse
F9 Configura joystick tastiera
F10 Esci







JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL, non è solamente un nuovo gioco di calcio computerizzato, è anche un bel programma, fatto con gusto e ben disegnato. A chi si rivolge? Ma... soprattutto agli amanti del calcio, che invece di sfogare la propria passione sul campo in prima persona, preferiscono cimentarsi nei chip dell'Amiga. Anche perché è senz'altro meno faticoso!!!

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LEATHER GODESSES OF PHOBOS 2

hanno collaborato:

Paolo Magnaghi e Ivan Notaristefano

ZEKE
Davanti al distributore di benzina, c'è Lydia, parlatele e chiedete di suo fratello. Al termine della conversazione, vi darà appuntamento al Diner.
Andate quindi a casa di Lydia, a fianco all'osservatorio, e parlate a suo fratello Jimmy; egli vi dirà il tipo di cibo e di medicamento che ha bisogno una forma di vita extraterrestre al Germanio, questa formula occorrerà in seguito.
Raggiungete poi il distributore di benzina ed entrate in quel piccolo e disordinato ufficio per prendere il "Staple remover" (Togli-graffette) che si trova sulla scrivania. Questo oggetto potrà esservi utile per staccare la piantina di Atom City dalla parete della stanza dello sceriffo. Fatto ciò, uscite e recatevi nell'officina dove troverete un'auto al cui interno c'è un ricetrasmettitore: prendetelo.
Sotto al cofano della stessa auto c'è una ragazza che, riparando il guasto, vi porgerà il tubo di gomma che utilizzerete per l'intruglio da dare a Barth.
Tornate quindi a casa di Lydia e scendete le scale per giungere nella stanza del professore Sandler, dovrete accendere la Macchina per la pioggia "Rain-Making Machine". Quindi andate al bar e prendete la bottiglia di Bourbon. Fatto ciò entrate nella sala da biliardo, prendete una biglia e infilatela in una buca, compariranno così le altre e vi accorgerete che ne manca una: la n°8. Raggiungete l'ufficio del dottore e aprite l'armadietto, quindi prendete lo zolfo (Sulfer).
Adesso andate al Diner e prendete la scodella dal tavolo. Trovate ora il fiume (oltre la navicella spaziale distrutta) e salite sulla barca, che vi porterà alla base militare. Entrateci attraverso la cinta rotta e introducetevi nella baracca.
Aprite l'armadietto, prendete l'uniforme e indossatela, quindi uscite dalla parte opposta ed entrate nell'ufficio del generale (HQ). Aprite il cassetto a sinistra e impossessatevi della chiave. Lasciate l'ufficio, entrate nella stanza di controllo (R1) e guardate tutti gli schermi rotondi: uno di essi vi darà un codice a 3 cifre, prendete nota. Un'altro dovrebbe poi dirvi di aggiungere 69 a qualsiasi codice a 4 cifre.
Adesso abbandonate la base militare e recatevi alla casa del generale, che si trova tra il Barbiere e la Chiesa.
Aprite la scrivania con la chiave e prendete la lettera color porpora. Leggetela: è di una delle prostitute. Andate a trovare la donzella nella casa tra il Diner e il Megaton Motel, suonando al relativo campanello. Parlando con voi vedrà la lettera che avete in mano e vi darà una cartella. Esaminatela e guardate il numero corrispondente nel manuale.
Tornate alla base militare, rimettendovi l'uniforme per potere entrare. Andate nel laboratorio (L1) e aprite la cassaforte con la combinazione presa dal manuale, sommando il numero rivelato dal terminale nella stanza di controllo (solitamente 69). Raccogliete l'isotopo radioattivo, azzerate la combinazione e abbandonate nuovamente la base.
A questo punto tornate al Diner, qui troverete Lydia che vi aspetta per l'appuntamento fissato all'inizio del gioco.
Parlate un po' con lei, e dopo un breve discorso comincerete a fare ciò che non si può dire, ma sul più bello arriverà Jimmy che dirà a sua sorella di tornare a casa.
Voi andrete con lei e giunti nel laboratorio

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

riceverete un messaggio da Phobos.
Andate da Dealer Dan (macchine usate), lì troverete Barth.
Dategli l'isotopo radioattivo.
Quindi, andate nell'inventario e mettete il tubo di gomma nella scodella, aggiungete il Bourbon e lo zolfo (Sulfer).
Date questo intruglio a Barth e sarà guarito.
Ora sarete circondati da una folla arrabbiata, usate il Ricetrasmettitore e inserite il codice a 3 cifre che avevate precedentemente scritto, in questo modo la folla sparirà.
Tornate alla naveicella di Barth ed entrate.
Parlategli e vi darà gli otto oggetti necessari per aggiustarla.
E' sufficiente prenderli guardando nell'inventario e riempire i corrispondenti buchi; sarete così in viaggio per il Pianeta X.
Ad atterraggio avvenuto, entrate nel portone e dirigetevi verso la guardia che dopo avervi parlato vi farà entrare. Vi troverete così in una stanza con Barth e Lydia.
Premendo un pulsante del monitor sul tavolino, apparirà una ragazza che vi condurrà al Grande Consiglio, dove parlerete con Largonna-9.
Attendete sino a che il consiglio deciderà di farvi andare. Usciti da lì, sarete in possesso di un disco e di una cintura per rendervi invisibili. Tornate quindi alla navicella per partire verso Phobos. Dopo essere atterrati dirigetevi verso le torri ed entrate nel portone. Giunti in cucina varcate la porta in fondo, dopodichè indossate la cintura e attraversate il varco con i tendoni blù. Estraete il disco dall'inventario e registrate ciò che le Leather Godesses dicono. Quando nomineranno il Pianeta Terra uscite e andate a liberare i prigionieri del Pianeta X.
Uscite all'aperto e recatevi verso la flotta d'invasione.
Entrate, serratevi nel ripostiglio e aspettate di atterrare sulla Terra.
Uscendo dall'astronave sarete ancora circondati da una folla minacciosa, stavolta andate alla KACR (la stazione radio) e fate sentire a tutta Atom City la vostra registrazione.
La folla si accanirà così contro il nemico alieno consacrandovi in seguito eroi.
Dopo questo enorme successo e i saluti a Barth potrete finalmente stare soli con Lydia e... buon divertimento!

LYDIA

E' esattamente identico al discorso fatto per ZEKE solo che la vostra avventura comincerà nella vostra casa e sarà lui a trovarsi al distributore di benzina e darvi l'appuntamento al Diner.

BARTH

L'obiettivo principale è trovare gli otto pezzi che aggiusteranno la nave spaziale.
Per prima cosa dovrete cercare il Traffic Cone che si trova vicino alla frana davanti al tunnel. Tornate in città, nell'ufficio dello sceriffo ed entrate nella cella.
Prendete la saponetta e usate il Blaster (la vostra arma) per aprire un varco nel muro.
Quindi trovate il segnale stradale STOP vicino alla chiesa, usate di nuovo il Blaster sul palo, e raccogliete il cartello.
Andate al Diner e raccogliete l'uva sul tavolo. Visitate ora la casa di Lydia e date a Jimmy il vostro Blaster in cambio del ferro da stiro.
Entrate quindi nella stanza del professor Sandler e accendete la Rain-Making Machine.
Lasciate la casa e recatevi nel negozio di souvenir vicino alla riserva di indiani, aprite il cestino dell'immondizia e prendete la bottglia.
Premete il puslante sul distributore automatico di lattine e otterrete una moneta da 10 cents (dime).
Raggiungete il bar ed entrate nella sala da biliardo ed impossessatevi della biglia n°8 (la nera). Andate in drogheria, date la moneta al negoziante e prendete la zucca.
Dirigetevi verso Dealer Dan: Zeke e Lydia saranno lì.
Parlate ad entrambi e accettate ciò che vi daranno (cibo e medicamenti).
Apparirà ora la solita folla: aspettate e scomparirà.
Tornate alla vostra navicella e inserite gli otto oggetti nei rispettivi buchi:

partirete immediatamente per il Pianeta X. Andate all'High Council e ascoltate ciò che vi sarà detto.
Otterrete l'Invisibility Belt e il Record.
Lasciate il Pianeta X e dirigetevi verso Phobos, dopodichè lo svolgersi del gioco è uguale a quanto scritto per ZEKE, quindi leggete più sopra per saperne di più.
Questo è tutto, noi tutti speriamo che ancora una volta Videogame & Computer World vi sia servito per divertirvi e risolvere questa ultima, stupendam, avventura grafica: alla prossima!!!
N.B. Un caloroso grazie all'immancabile Paolo Magnaghi per tutto l'aiuto che ci stà offrendo, ciao Paolo.

UNCHARTED WATERS FROM KOEI

Mauro Pagani

Come tutti gli appassionati sapranno UNCHARTED WATERS è una simulazione della KOEI, quasi un RPG; dove il protagonista, emulando le gesta di Cristoforo Colombo, deve armare una flotta e iniziare una grande avventura.
Dovrete: esplorare nuove terre, portare a compimento le missioni affidatevi dal re ed intraprendere proficui scambi commerciali. Il commercio sarà l'arma vincente della vostra avventura. Infatti per comperare le navi, per arruolare l'equipaggio e per pagare gli uomini occorrono parecchi soldi. Questi denari vi verranno dati dai vostri proficui commerci, che saranno il punto di partenza del vostro futuro potere e, se sarete abbastanza abili, potrete diventare re del Portogallo, luogo dove avvengono tutte le vicende sopra elencate.

Ed ora ecco alcuni consigli per riuscire nell'impresa:

1) All'inizio cercate di commerciare con città molto vicine, identificate i prodotti più richiesti in un porto e cercate il porto dove questi articoli costano meno. Alcuni personaggi vi daranno delle dritte se offrirete loro da bere alla taverna. Siate generosi anche con le signorine dei pub, esse vi ricompenseranno in molti modi, anche con delle utili informazioni.
Ad esempio Lisbona è un buon posto per acquistare lo zucchero od il vino e Bordeaux (che si trova a nord-est) un ottimo porto per rivendere questi prodotti, essendo particolarmente vicino a Lisbona, che è il punto di partenza dell'avventura.

2) Con i denari guadagnati cercate di crearvi subito una grande e potente flotta, così potrete difendervi meglio dagli attacchi dei pirati e commerciare un gran volume di prodotti. Cercate di acquistare dei galeoni, vi saranno indispensabili per terminare il game senza troppe preoccupazioni. Questo tipo di nave viene costruito solo in Spagna, a Seville. Dovete acquistarle prima che il Portogallo entri in attrito con il re di Spagna e che questi decida di chiudere i porti alle navi portoghesi. La nave ammiraglia deve essere un galeone costruito in mogano con 60 cannoni ed almeno 200 membri d'equipaggio. Se riuscirete a costruirvi una nave simile diverrete quasi invulnerabile agli attacchi dei pirati che solitamente hanno come nave ammiraglia un galeone con 160 uomini d'equipaggio ed una struttura lignea non paragonabile alla vostra. Dopo ogni combattimento toccate terra e riparate le navi (con il lumber acquistato in precedenza nel porto di partenza), fate poi rotta subito sul porto più vicino ed arruolate dei nuovi marinai per sostituire quelli morti nei combattimenti.

3) Appena potete iniziate a commerciare con l'Africa e l'America, ad esempio se decidete di

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

intraprendere viaggi nel continente africano ricordatevi che si vendono bene le armi ed in un paio di porti si compra a prezzi assai interessanti l'oro. Questo metallo è molto interessante perché costa molto ed occupa poco spazio. Se riuscirete a riempire i forzieri delle navi d'oro, potrete iniziare ad investire in alcuni porti, portando queste città nell'orbita politica del Portogallo, meritando così gli onori del re.

4) Ogni volta che qualche individuo vi dà delle dritte sul dove andare, perché c'è qualcuno interessato ad incontrarvi, vedete di non perdere la buona occasione di guadagno. Spesso si tratta di commercianti che hanno delle richieste specifiche da sottoporvi, se voi le esaudirete acquisirete una somma di denaro e del prestigio personale. Cose che vi potranno tornare utile quando sarete al cospetto del re. Quando sarete abbastanza importante per meritarlo il sovrano vi affiderà delle missioni molto delicate, ogni volta che riuscirete a portarle a termine avanzerete di grado, fino ad essere nominato duca.

5) quando siete a palazzo corteggiate la principessa e fatele dei regali. Ve ne sarà riconoscente e perorerà la vostra causa presso il suo augusto genitore.

6) Ogni volta che entrate in un porto sconosciuto controllate se c'è qualche oggetto prezioso che vi possa interessare. Per prima cosa acquistate un sestante ed un telescopio. Vi saranno particolarmente utili nelle fasi della navigazione, per fare la posizione della nave e per scrutare l'orizzonte. In pratica il telescopio è utilizzato come un potente canocchiale.

7) Una volta diventati duca vi dovrete preparare per la missione finale: salvare la principessa dalle grinfie dei turchi che l'hanno rapita. A questo punto non vi resterà che mettervi alla ricerca della flotta avversaria e sconfiggerla. Per riuscire in quest'ultima missione è quasi indispensabile che possediate una potente flotta da guerra, composta da 5 galeoni armati fino ai denti.

8) Se riuscite in questa missione il re vi sarà molto grato e vi chiederà quale ricompensa desiderate, potete scegliere fra:
- la fama
- la terra
- la principessa
- nulla

Se scegliete la principessa diventerete sovrano al posto del vecchio re che si ritirerà di buon grado a vita privata.
Se fate una scelta differente il gioco termina ugualmente, ma voi non avrete la soddisfazione di vedere la fase finale con voi e la principessa felici ed applauditi dagli equipaggi della flotta che vi hanno seguito sempre e fedelmente.
E tutti vissero felici e contenti!!!!

Di seguito ecco le coordinate di alcuni porti:

SANTO DOMINGO	10N 75W
AZOV	55N 30E
OSLO	65N 5E
HAMBURG	65N 5E
PISA	45N 10E
ALEXANDRIA	35N 20E
TUNIS	40N 5E
LONDON	65N 0E
CARACAS	5N 75W
MAJORCA	40N 10E
VALENCIA	40N 5W
ALGERI	35N 0E
MARSEILLE	45N 5E
SEVILLE	40N 10W
MOMBASA	10S 40E
MALACCA	0S 95E
NAGASAKI	30N 125E
DANANG	15N 105E
ZEITON	25N 120E
TANISK	65N 150E
CEYLON	0S 80E
VIRGINIA	45N 75W
VERACRUZ	15N 100W
MACAO	25N 100E
JAVA	20N 105E
HORMUZ	25N 55E
TERNATE	20S 120E
MECCA	25N 35E
BORDEAUX	55N 0E
ANTWERP	60N 0E







ATARI

SEGA

LYNX



GAME BOY

game

MS-DOS



& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE SCRITTO INTERAMENTE DA GIORNALISTI ITALIANI

VI OFFRE SEMPRE
TANTISSIME
ANTEPRIME
RECENSIONI ESCLUSIVE
SOLUZIONI E TRUCCHI

E INOLTRE I NOSTRI ESPERTI SONO SEMPRE A VOSTRA DISPOSIZIONE PER RISOLVERE QUALSIASI QUESITO!

... E ALLORA,

SIETE ITALIANI O NO???!?